EXCALIBUR 51

51 Počítačové hry & hardware 85 Kč 120 Sk

PROSINEC '95

Excalibur

9 771210 112005 00051

Grafika ve hrách

Origin: Profil firmy. **Ultima:** Seriál. **Hackerské konsorcium v Cannes:** Hacking.
Need for Speed: *3DO vs. PC.* **Destruction Derby, Road Warrior, Aliens,**
Crusader: No Remorse, Ascendancy, Doman, Alien Breed 3D, Fears, Worms...

Excalibur je publikace českého nezávislého vydavatelství. Copyright © Martin Ludvík – Popular Computer Publishing, 1995. Made in Czech Republic.

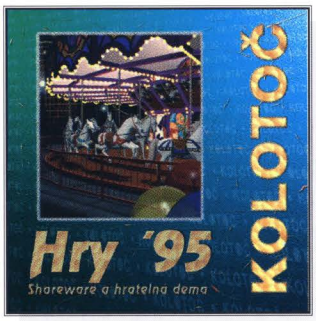
"Od té doby, co mám céděčka firmy MEDIA trade, se úplně změnil můj život. A získala jsem 'zdravou' barvu!"

VRTULNÍK 2 350,-

Velmi úspěšná sharewarová multimediální kolekce zaměřená na hry, grafiku, animace, zvuk a dema, nyní již ve druhé verzi. CD-ROM obsahuje 50 aktuálních sharewarových her, stovky obrázků v GIF-formátu ze všech oblastí, fraktály, stereogramy, raytracing, stovky animací ve FLI a FLC formátu, více než 1.000 různých zvuků ve formátech MOD, MID, WAV a VOC a jako novinku oproti první verzi - audiovizuální dema.

Disk má vlastní původní české menu s popisy pro snadnou orientaci a kopírování.

Výběr z recenzí *Vrtulníku* 1: "... jedna z nejlepších sharewarových kolekcí, jaké jsem kdy viděl ... MEDIA trade pobrala bonbónky ... co jméno, to perla, drtivá použitelnost ... skutečně dobře udělané céděčko!"

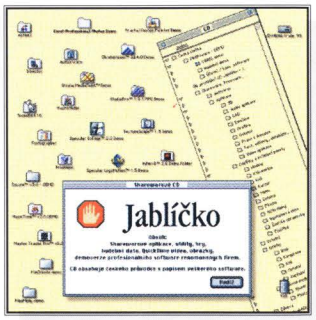


KOLOTOČ 390,-

Kompilace pro vášnivé hráče, kteří se nechtějí spokojit s málem - céděčko s celkem 305 hrami všech typů - chodičky, akční střílečky, bludišťovky, logické a stolní hry, karty, letecké simulátory a hratelné demoverze komerčních her.

CD-ROM obsahuje vlastní české menu s popisy všech her sloužící ke snadné orientaci na CD a k jejich kopírování na disk. Jako bonus naleznete na CD i původní české hry (*Člověče, nezlob se, Piškvorky, Kalaha* ...) a český shareware / freeware (*Mapa České republiky, Elektronická kuchařka, VTIP Báze, InWord + InView, Just Type, Čárkenzí, Sathor* a další).

Velmi pestrá nabídka her, která Vás zcela jistě nezklame ...



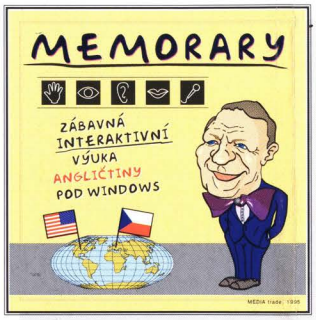
JABLÍČKO 695,-

Česká premiéra - kompilace shareware a demoverzí pro počítače Apple. Při sestavování tohoto CD byl kladen vysoký důraz na výběr kvalitního a aktuálního software.

Obsahuje: sharewarové aplikace, ovládací panely, systémové doplňky, utility, zvuky, ikony, hry ...

Nové demoverze profesionálních programů renomovaných firem v oblastech DTP (*Macromedia, Quark, Fractal Design, Corel* ...), modelingu a renderingu (*Strata, Specular* ...), multimédií (*Macromedia* ...), hudebního software (*Passport, Encore, Steinberg* ...) a her.

CD obsahuje českého průvodce s popisem funkcí.



MEMORARY 995,-

Moderní patentovaná metoda interaktivní výuky angličtiny pod Windows, vyvinutá a doporučovaná americkými psychology. Co slůvko, to obrázek, po jehož nakliknutí se ozve angličtina s perfektní výslovností rodilého Američana. Slůvko je samozřejmě přeloženo do češtiny a navíc je za většinou obrázků skryta věta s aplikovaným novým slůvkem. Přes mikrofon si můžete namluvit vaši výslovnost a střídavým naklikáváním obrázku pravým a levým tlačítkem myši pak porovnávat s originálem. Jedinečnost metody spočívá v tom, že si při rozhovoru nevybavujete pouze slůvka a jejich překlady, ale především obrázky s jejimi významy.

MEMORARY obsahuje celkem třicet tématicky oddělených lekcí, včetně gramatiky.

MEDIA trade
CD-ROM & MULTIMEDIA

MEDIA trade - výroba a distribuce CD-ROM
Sládkova 1, 76701 Kroměříž

tel. 0634 / 266 45, fax 263 21

Všechny ceny se rozumí včetně DPH 5% a platí pro koncového zákazníka.
V kompletním nabídkovém katalogu naleznete více než 400 titulů.

Obchodníkům s výpočetní technikou poskytujeme atraktivní rabatní slevy a na vyžádání zasíláme velkoobchodní ceník.

Ceny pro držitele INSIDER ACCESS CARD obsahují DPH a veškerý sortiment je držen stále skladem.

AMIGA 1200 MAGIC 14.700 Kč
Již s novým operačním systémem 3.1 a následujícím software: Personal Paint 6.4, Wordworth 4.0, Photogenic 1.2, Turbocalc 3.5, Digita Datastore 1.1, Digita Organiser 1.1, Digita Print Manager, Wizz, Pinball Mania, české prostředí, joystick SV 119, myš.

AMIGA 1200 MAGIC 170 MB HD 18.640 Kč
Již s novým operačním systémem 3.1, 2,5" HDD 170 MB a následujícím software: SCALA MM300, Personal Paint 6.4, Wordworth 4.0, Photogenic 1.2, Turbocalc 3.5, Digita Datastore 1.1, Digita Organiser 1.1, Digita Print Manager, Wizz, Pinball Mania, české prostředí, joystick SV 119, myš.

Monitor AMIGA 1438S 10.500 Kč
Barevný stereo multisinc monitor pro AMIGU 1200 / AMIGU 4000

Monitor PHILIPS 8833 II 7.777 Kč
Barevný stereo video monitor vhodný pro A500 - CD32

Amiga Joysticky:

SV 119 Junior I	130 Kč
SV 124 Quickjoy II Turbo	222 Kč
SV 125 Superboard	369 Kč
SV Jet Fighter	273 Kč
SV 127 Top Star	563 Kč
SV 136 Hyperpad	288 Kč
SV 713 Datalux Mouse	300 Kč

PC joysticky:

SV 200 PC Mission	255 Kč
SV 206 PC Raider	402 Kč
SV 207 PC Commander	626 Kč
SV 215 PC Flight Pro	290 Kč
SV 230 PC Propad	288 Kč
SV 231 PC Propad 4	466 Kč

Dále nabízíme myši, diskboxy, harddisky, turbokarty a spoustu dalších doplňků.

Ceny bez Insider Access Card:
- u monitorů a počítačů o 5% vyšší
- u myší joysticků o 20% vyšší

Pište si o kompletní ceník.

Předplatné časopisu a INSIDER CARD

AMIGA INSIDER

Příjmení a jméno:
Rodné číslo: / *Nutno vyplnit čitelně!*
Ulice:
Město, PSČ :

Závazně si objednávám následující čísla časopisu *AMIGA INSIDER*:
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 1-12 1-12 + cover disc

Závazně si objednávám *INSIDER ACCESS CARD* za 300,- Kč. ANO NE

○ Zaplatil jsem 300 Kč
○ Zaplatil jsem ___ x 18 tj. ___ Kč
○ Zaplatil jsem 12 x 17 tj. 204 Kč
○ Zaplatil jsem 12 x 21 tj. 242 Kč

Podpis

na účet Local Infinity Computers u KB Praha 1 č. 19543858502777/0100, variabilní symbol: rodné číslo.

výhradní zastoupení QuickJoy, Datalux, Joy Plus, MT Multimedia pro ČR a SR, oficiální distributor AMIGA

Local Infinity Computers, Přemyslovská 14, Praha 3
tel. 627 22 85-6, 627 49 23-4, fax: 627 31 07

Co pod stromeček?
Předplatné časopisu

CD-ROM
magazín

75 Kč

- časopis s CD-ROM přílohou
- okolo 600 megabytů software
- pro majitele PC, Amigy, MAC
- velké množství herních dem
- shareware a další software
- preview, novinky, tipy a triky
- názory profesionálních hráčů
- grafika, hudba, animace...
- snadné ovládání myší (pro uživatele PC)
- roční předplatné pouze 900 Kč

CD-ROM magazín přináší více herních dem než jakýkoli jiný časopis. V každém čísle je velké množství nejnovějších hratelných dem, shareware a dalšího užitečného software. CD-ROM magazín je k dispozici za neuvěřitelně nízkou cenu - za pouhých 75 Kč! V ceně je originální CD a časopis, který obsahuje mnoho novinek a cenných rad. CD-ROM magazín bude vycházet pravidelně v polovině každého měsíce. První číslo vyjde 15. ledna 1996. Předplatné na rok 1996 za pouhých 900 Kč může být vhodným dárkem, který potěší všechny vaše počítačové známé.

Jak předplatit CD-ROM magazín:

Platbu 900 Kč proveďte složenkou typu C.

Adresát: PCP, přihrádka 414, 111 21 Praha 1.

Zpráva pro příjemce: předplatné CD-ROM magazín 1-12

51 obsah

V PŘÍPRAVĚ 11

12 **Archimedian Dynasty**
SIMULÁTOR-STRATEGIE, PC-CD
14 **Blade Force**
AKČNÍ STŘÍLEČKA, 3DO
16 **Breathless**
3D AKCE, AMIGA 1200
13 **Double Trouble**
ADVENTURE, PC-CD
18 **Duke Nukem 3D**
3D AKCE, PC-CD
16 **Extreme Racing**
ZÁVODY, AMIGA 1200
20 **Rise 2: Resurrection**
BOJOVÁ, PC-CD, PLAYSTATION, SATURN, MAC CD
11 **Shadow of the Emperor**
STRATEGIE, PC-CD
17 **Shivers**
ADVENTURE, PC-CD
17 **Synnergist**
ADVENTURE, PC-CD
13 **Transport Tycoon Deluxe**
STRATEGIE, PC-CD

PRVNÍ DOJMY 21

21 **EF 2000**
LETECKÝ SIMULÁTOR, PC-CD
23 **Gloom Deluxe**
3D STŘÍLEČKA, AMIGA ECS, AGA

NÁVODY 119

125 **Discworld** PC-CD
128 **King's Quest 1** PC
119 **Robinson's Requiem** PC-CD
134 **Ultima 1** PC
122 **Warcraft: Orcs and Humans** PC
139 *Tipy a triky*
79 *Tipy a triky na Amigu*

RECENZE 42

68 **3-D Ultra Pinball**
HRACÍ AUTOMAT, PC-CD
62 **Air Power**
SIMULÁTOR, PC-CD
74 **Alien Breed 3D**
3D AKČNÍ, AMIGA 1200
42 **Aliens**
ADVENTURE, PC-CD
60 **Ascendancy**
STRATEGIE, PC
90 **Base Jumpers**
ARCADE, AMIGA
46 **Caesar II**
STRATEGIE, PC-CD
48 **Colonization**
STRATEGIE, AMIGA 1200
51 **Crusader: No Remose**
AKČNÍ-ADVENTURE, PC-CD
44 **Destruction Derby**
SIMULÁTOR, PC-CD
94 **Doman**
ARCADE, AMIGA
54 **Fears**
3D AKCE, AMIGA 1200
77 **Lollypop**
ARCADE, AMIGA
92 **Lords of Midnight**
STRATEGIE, PC-CD
64 **Magic Carpet II**
SIMULÁTOR, PC-CD
84 **Need For Speed, The**
AUTOMOBILOVÝ SIMULÁTOR, 3DO
86 **Need For Speed, The**
AUTOMOBILOVÝ SIMULÁTOR, PC-CD
82 **NHL Hockey 96**
HOKEJ, PC
96 **PGA Tour '96**
SPORT, PC-CD
104 **Project Nomad**
SIMULÁTOR, PC
70 **Return Fire**
AKČNÍ, 3DO
108 **Roadwarrior - Quarantine II**
SIMULÁTOR, PC-CD
66 **Simon the Sorcerer II**
ADVENTURE, PC-CD
80 **Star Trek - The Next Generation**
TECHNICKÝ MANUÁL, PC-CD
100 **Thunderscape**
FANTASY, PC-CD
106 **Ultima 1**
KLASIKA: FANTASY-SCI-FI, MAC, PC
57 **Worms**
AKČNÍ, PC-CD, AMIGA, CD-32

HARDWARE 112

112 *Test:* **Macintosh Performa 630**
levný a výkonný domácí počítač

115 *Počítačové firmy:* **Směřují do domácností** *Na otázky Excaliburu odpovídají představitelé firem ProCA, Apple, Hewlett-Packard, Packard Bell a ESCOM.*

113 *První dojmy:* **Krok do prostoru** *3D karty urychlují náročné grafické operace*

SKVĚLÝ DÁREK K VÁNOCŮM

... A ZA NÍZKOU CENU!

Předplatné na rok 1996

12 x 50 Kč = 600 Kč

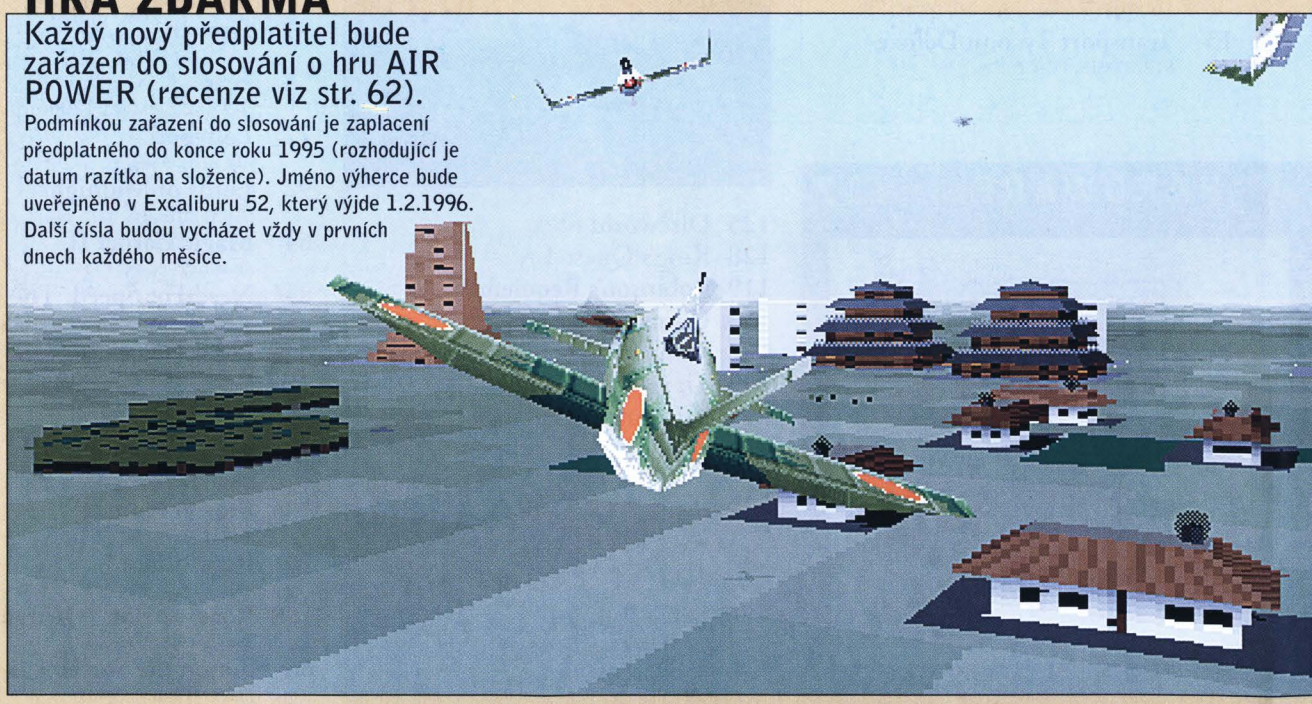
Půlroční předplatné

6 x 50 Kč = 300 Kč

HRA ZDARMA

Každý nový předplatitel bude zařazen do slosování o hru AIR POWER (recenze viz str. 62).

Podmínkou zařazení do slosování je zaplacení předplatného do konce roku 1995 (rozhodující je datum razítka na složence). Jméno výherce bude uveřejněno v Excaliburu 52, který výjde 1.2.1996. Další čísla budou vycházet vždy v prvních dnech každého měsíce.



Jak zařídit předplatné?

Pošlete na adresu:

PCP, Box 414, 111 21 Praha 1

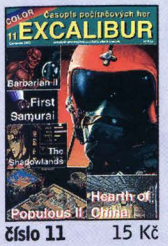
složenkou (typ C) 600 Kč nebo 300 Kč.

Do *Zprávy pro příjemce* napište:

Excalibur: roční (půlroční) předplatné.

Tato nabídka platí do 15.1.1996.

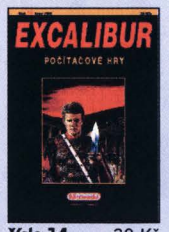
MÁTE SBÍRKU KOMPLETNÍ?



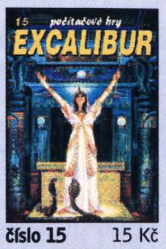
číslo 11 15 Kč

číslo 12 15 Kč

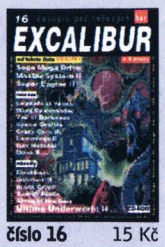
číslo 13 15 Kč



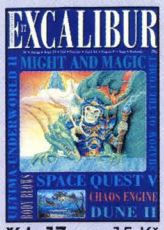
číslo 14 30 Kč



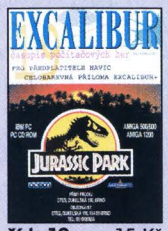
číslo 15 15 Kč



číslo 16 15 Kč

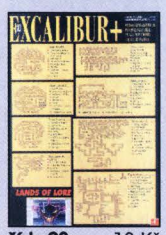


číslo 17 15 Kč

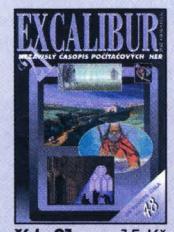


číslo 19 15 Kč

číslo 20 15 Kč

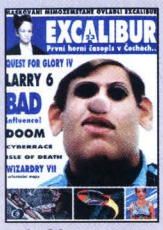


číslo 20+ 10 Kč

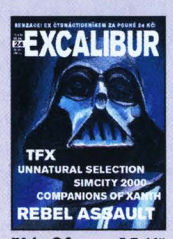


číslo 21 15 Kč

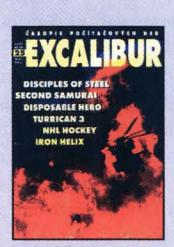
číslo 22 15 Kč



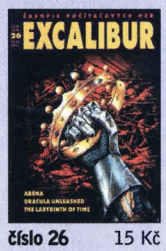
číslo 23 15 Kč



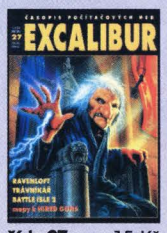
číslo 24 15 Kč



číslo 25 15 Kč



číslo 26 15 Kč



číslo 27 15 Kč

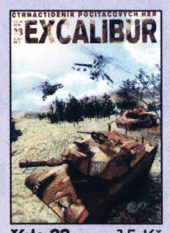
číslo 28 15 Kč

číslo 29 15 Kč

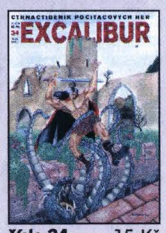
číslo 30 15 Kč

číslo 31 15 Kč

číslo 32 15 Kč



číslo 33 15 Kč

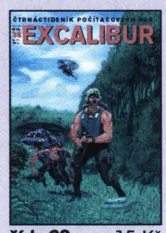


číslo 34 15 Kč

číslo 35 15 Kč

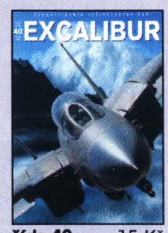
číslo 36 15 Kč

číslo 37 15 Kč



číslo 38 15 Kč

číslo 39 15 Kč

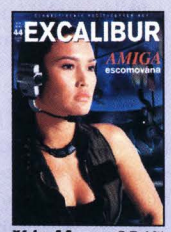


číslo 40 15 Kč

číslo 41 15 Kč

číslo 42 15 Kč

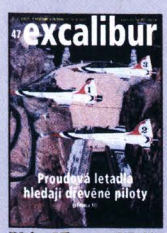
číslo 43 15 Kč



číslo 44 15 Kč

číslo 45 15 Kč

číslo 46 15 Kč



číslo 47 15 Kč

číslo 48 15 Kč

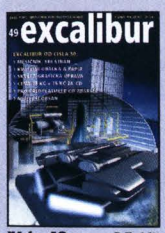
Jak objednat starší čísla?

Pošlete na adresu:

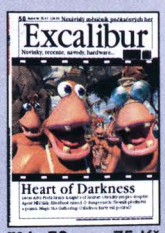
PCP, Box 414, 111 21 Praha 1

složenkou (typ C) součet částek, uvedených u jednotlivých čísel + poštovné a balné 20 Kč. Do *Zprávy pro příjemce* napište, která čísla objednáváte. Čísla 1 - 10, 18, 18+ jsou vyprodána.

Tato nabídka platí do 1.3.1996.



číslo 49 15 Kč

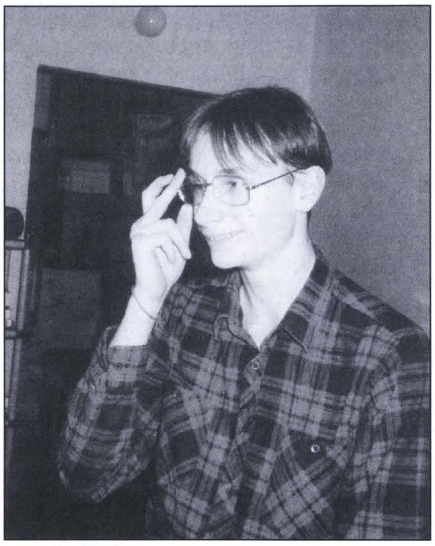


číslo 50 75 Kč

autoři Excaliburu

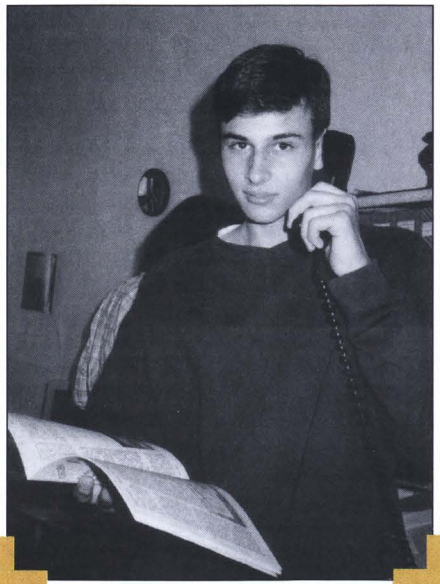
Josef Komárek - Joe

Je mi 20 let, bydlím na Malé Straně, studuju Soukromou školu výpočetní techniky. Do Excaliburu píšu na Amigu a Atari ST. V životě nemám žádné nejoblíbenější věci, líbí se mi skoro všechno, rád si zahraju jakoukoliv dobrou hru (v současnosti Worms). Poslouchám téměř veškerou muziku od Mozarta až po rock. Čtu hlavně fantasy, z filmů mne v poslední době zaujal Apollo XIII. Všem čtenářům přeji veselé Vánoce (a amigistům nadílku v podobě recenzí v tomto Excaliburu).



Jan Valenta - Azirek

Preferuju hry, u kterých se můžu pořádně vyřádit a u kterých není nutné sedět několik dní. Čtu fantasy (Tolkien, Robert Erwin Howard). Hraji na Jaguárovi a na Atari STE. Dnes, když už je tento počítač na ústupu, s nostalgií vzpomínám na časy před třemi lety. Z muziky poslouchám Suicidal Tendencies.



dopisy

ROZBOR 50

Nedávno jsem si zakoupil Excalibur „nové generace“ s jakousi nejistotou způsobenou nekvalitou (Ou!-pozn.Fanatic) předešlých generací, kolem kterých se dělal zcela nezasloužený humbuk. Tentokrát jste mě (a nejen mě) opravdu překvapili. A nutno zdůraznit, že mile překvapili. To, co jsem viděl (super layout, rozsáhlé recenze, spousta obrázků, informace o novinkách...), jsem opravdu nečekal. Ale dost chvály. Přes to všechno bych měl k časopisu několik výhrad.

1) Velmi často prosazujete svojí nezávislost. K čemu ovšem tato nezávislost čtenáři je??? Polovinu her totiž hodnotíte lépe než konkurenční (závislé) časopisy. Vaším nejhorším ohodnocením v čísle 50 bylo 48 %, všechny ostatní hry byly podle vás nadprůměrné. Jenže, aby existoval průměr a nadprůměr, musí zákonitě existovat i podprůměr. Zamyslete se nad slovem KRITIKA.

2) Nechápu, jak váš redaktor KaT může pomlouvat skvělou českou strategii Paranoia, když je členem redakce časopisu, který ohodnotí ubohou adventuru Mise Quadam na 65 %. Myslím, že k jeho odporu k této precizní programátorské práci dopomohl zejména fakt, že hru vydala firma Vision, která zároveň vydává Score. To ale příliš nesvědčí o vaší nezávislosti.

3) Kam se ztratily tradičně oblíbené rubriky jako Kaleidoskop, Týden nebo Hitparáda (stačila by redakční)?

4) A co nějaký nový stálý rubriky?

5) Co ty bílý strany?

6) Woodruff? Dawn Patrol? Knights of Xentar? Kde jste vzali ty vykopávky?!?

7) Na 148 stranách jste našli jenom jednu stranu na dopisy a názory čtenářů. To na nás už takhle kašlete?

8) Ať víc píšou dobrý redaktoři jako Fanatic a Xic.

9) Hurrah! Téměř po roce se vám podařilo vyhodnotit anketu z Excalibur Show!!! Když tehdy mělo PC 70 % čtenářů, hádejte kolik % má PC dnes!!!

10) Na straně 100 je poznámka šéfredaktora. Podle impressa ale Excalibur šéfredaktora nemá! Takže, kterej schizofrenik se za neexistujícího šéfredaktora vydává?

Jo, ale jinak dobrý. Myslím, že poprvé v tý vaší pětiletý historii se vám podařilo alespoň o krůček předstihnout SCORE a přeskočit tak ty léta nezdaru. JEN TAK DÁL.

S pozdravem HUNGRY DOG

1) Kritika je, když... Ne, vážně. Průměr a nadprůměr samozřejmě nemohou existovat bez podprůměru. To ale platí pro kompletní soubor čehokoliv. V Excaliburu nerecenzujeme celý balík her vyšlých za měsíc (nebo za půl roku - viz bod 6) a ani hodnotící čísla nejsou přepočítávána tak, aby dávala po zprůměrování 50 (střed souboru 1-100). Navíc, podle výsledků ankety časopisu Level i podle mého názoru (taky jsem jim ho tam poslal :-)) se nejméně líbila čísla, která psala o průměrných a špatných hrách. Opravdu, komu by se chtělo číst dvoustránkovou recenzi na hru, která má šanci tak na 10 %. Dalo by se však přemýšlet o nějakém varovném Hotlistu pro vás, čtenáře. (To mě ale napadlo teď, ještě jsem to s nikým nekonzultoval, tak mě pak nechytejte za slovo!)

Jo, ještě ta nezávislost. Ta je našemu čtenáři zdůrazňována proto, aby byl ujištěn, že žádné jiné vlivy než hra samotná a subjektivní názor autora nemají ani tu nejmenší roli na výsledný verdikt. Jsem však pevně přesvědčen, že konkurenční časopisy mají právo na jiný názor na tu kterou hru. Pouze výskytem možnosti manipulace verdiktu za účelem zisku vznikla pochybnost o objektivnosti hodnocení. Ale já jsem ten poslední, kdo by chtěl rozdmýchávat vášně a dohady na rozdílnosti dvou subjektivních názorů.

2) S naším (mým) mikrofonem jsem se vydal za KaTem:

Fanatic: „Co ty na to?“

KaT: „ ...“

Fanatic (překlad): „V podstatě se jedná o to, že recenzi na Misi Quadam psal Vlapon a ostatní členové redakce respektují názor autora na hru, kterou recenzuje. KaTův názor na Paranoiu se nezměnil ani po tvé výtce a v příštích několika kvartálech jej neplánuje změnit. Toť vše.

3) Podnikl jsem pátrání a po minutě jsem zjistil, že je stihl stejný osud jako moje preview Blade Force nebo čtyři Lewisovy recenze nebo čtyři Azirkovy recenze nebo ...

4) Obslužte se, prosím, sami prohlédnutím obsahu.

5) Ty jsou součástí layoutu, který se Ti tak líbil. Ale moje první reakce na ně, když jsem se dozvěděl, že se mi do „Padesátky“ nevešlo preview na Blade Force, byla naprosto stejná.

6) Jak už napsal Přemysl v úvodníku k „Padesátce“, jsou to pozůstatky z dob, kdy by čtyřstránková recenze zabrala třetinu Excaliburu a její zkrácená verze by nepopsala celou hru.

7) Ehm, ehm, kde mám ty kapky na kašel? Doufám, že už čtete rozšířenou rubriku dopisů a víte, že jsme udělali vše pro odstranění této chyby, kterou v žádném případě nepopírám.

8) Ne, opravdu jsem si nevybral tenhle dopis kvůli bodu 8. Ale potěší to.

9) Hurá! ... Zkusím hádat: Hodně?

10) V ruchu dlouhotrvajících oslav a v opojení novou funkcí Martin Ludvík pozapomněl za-

řídit změnu impressa, ale kdyby neodešel do banky, na poštu a do tiskárny, určitě by se omluvil.

K závěru Tvého dopisu. V naší pětileté historii se nám URČITĚ podařilo překonat Score číslem 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 a 20, vždyť nám v tom vydatně pomáhali sami L.L.G, ANDREW, ICE, Cpt.Vlada a další hvězdy nebe počítačových časopisů. O dalších číslech by se dalo diskutovat. Myslím, že každý časopis (respektive lidé, kteří ho dělají) dospěje k fázi, kdy počáteční nadšení vytvořit něco nového a neotřelého opadá a práce upadá do stereotypu.

Excalibur má toto období již za sebou (měl na to pěkných pár let) a teď se snad přesunuje z fáze prvního entusiasmu přes trápení se, co se sebou udělat, do klidných vod standardního nadprůměrného výkonu v každém čísle. Každopádně si troufám tvrdit, že ta krásná doba začátků končí vždycky a s neúprosností se nevyhýbá žádnému časopisu.

S pozdravem „Hlad je nejlepší kuchař" se s Hungry Dogem loučí Fanatic :-)

ČEKÁNÍ

Nedávno jste mne naštvali s tou nedodanou dodávkou Excáče. Už už jsem si myslel, že Excalibur je časopis minulosti, ale velice jsem se zmýlil. Jak se mi dostalo 50. číslo Excaliburu konečně po asi 14 dnech čekání, byl jsem z té jeho krásy vedle.

Teď jste dali konkurenci ránu pod pás. Když jsme u té konkurence, proč v Excaliburu 49 na staně 2 u obrázku toho divného časopisu vpravo dole sedí kočka?

Váš oddaný
PUCKOULE

Proč by tam nemohla sedět? Kočka jako nezávislý pozorovatel má právo sedět, kde chce.

NEPŘIŠLY

Čau Excalibře, jsem vaším čtenářem od č. 20 a jste fakt jedničky. Když jsem se dozvěděl o těch 148 stránkách, málem jsem shodil ludstr. Samozřejmě si vás předplatím na celý rok! Protože mi číslo 41 a 48 vůbec nepřišlo! Už jsem si zvykl, že mi Excalibur chodí týden, nebo 2 týdny zpožděně a to od čísla 27! Včas mi přišly snad 3 nebo 4 čísla. Buď to posíláte pozdě, nebo to někde trčí na poště.

ONDŘEJ EŠNER
Teplice

Chybějící Excalibury posíláme znovu.

NEUROTIC

Odpověď na dopis Trocha matematiky z Excaliburu 50.

Předem mého dopisu bych chtěl pozdravit redakci Excaliburu a toho neurotického člověka z Mladé Boleslavi (nic proti). Váš časák je super - 90 %, ale vzhledem k ceně to ještě není ono.

Martine Albrechte, já vím, že máš radost z nové kalkulačky (též jsem to prožíval), ale asi si pořádně nečetl tuto větu „BAJT, a ten má kvalitní papír, 164 stran a stojí jen 39 Kč a myslím, že je měsíčník". Musím říct, že nejsem sám, komu se cena zdá nezvyklá. Schválně jsem si koupil Excalibur 50, abych se přesvědčil: Titulní strana nemá chybu, jinak na přechod z týdeníku na měsíčník jste to zvládli skvěle, na 1-. Jen tak dál a pořád k lepšímu, ale cenu už nezvedejte, protože mi je 5 let a nemohu si na něho vydělat. Ale oproti Martinovi, který má kalkulačku, jsem na vysoké úrovni. Umím psát, číst, chodit a jen to počítání mi trochu nejde. Dopisem z Excaliburu 49 jsem nechtěl nikoho naštvat (byl to můj názor na věc), protože jsem nevěděl, že to někdo špatně pochopí. Vzhledem k tomuto incidentu se chci omluvit (zvlášť) redakci za to, že jsem přidělal práci a nevěřil, že Excalibur 50 bude super (doufám, že i ostatní). Tak ať si Martin nechá svou matematiku a já zase svých 75 Kč a každý půjde svou cestou.

PS: Pozdrav z nemocnice vám zasílá JIŘÍ z Českého Těšína

PPS: Mějte ohled na maroda a uveřejněte tuto omluvu a vysvětlení pro Martina.

(Jste stále super i přes ty kecy.)

AMIGA STRÁNKY

Tak si pročítám 50. číslo Excaliburu a řekl jsem si, že bych vám mohl napsat. A půjdem hned na věc: Nejdříve obálka. Je superrr!

Otevírám časopis a ejhle. Opravdu profesionální evropské stránky (ne-li světové). Obsah je přehledný. Konečně autoři v jejich nelítostně opravdové podobě. A hlavně hodně recenzí, návodů a potěšila mě rubrika „V přípravě". Inzerce firem je taky dobrá, ale škoda, že jí není o malinko více. Ale dobrý, ne?

Ale abych jen nechválil, mohlo by být více stran věnováno Amize. Nebo budete časopis jen pro PC?

JOSEF OHNHEISER
Fulnek

Samozřejmě se budeme věnovat i Amize a dalším platformám (viz tento Excalibur), ovšem musíte počítat s tím, že zastoupení PC bude adekvátně zastoupeno, tj. v nejbližší době bude převažovat.

HINT-BOOK

Myslím, že návod (hint book) na Agenta Mlíčňáka je perfektní. Už jsem ho vyzkoušela a určitě byste měli v takových návodech pokračovat. Je to super!

VERONIKA K.
Praha 6

SOVĚTSKÉ HRY

Velice se mne dotklo, jako vašeho skalního příznivce, jak „pomlouváte" svoji konkurenci. Nikdy jsem sice nebyl vaším předplatitelem, kupoval jsem i jiné časopisy, vždy jsem však raději kupoval Excalibur. Ještě se vrátím k Excaliburu 49. Na dvaatřiceti stránkách, kde nebylo nic moc informací, natož návodů či recenzí, mne nejvíce zaujala strana č. 2. Přesněji způsob, jak nějaký váš „geniální" redaktor napsal název jednoho časopisu azbukou! Copak při své samolibosti zapomínáte, že vůbec první hry vznikaly v tehdejším SSSR! Asi ano! Vznikaly totiž již v šedesátých letech na počítačích, o kterých vy snad ani nemáte tušení. To vám nestačí, že při dnešní amerikanizaci a všeobecné germanizaci ČR existují a hrají se stupidní americké hry, jako například simulátor Retaliator F29 od firmy Ocean, kde podle třetí světové války, za necelých sedm let budou válčit mocnosti Západu s mocnostmi Východu! Vždyť tato hra vznikla v roce 1991, tedy po skončení studené války!

Dost však již kritiky. Měl bych vás „pochválit". Třeba i za to, že jste nikdy neuvedli (rád bych se mýlil) sic jen jedinou recenzi pro hry na počítače typu Apple Macintosh, pokud vám to ovšem něco říká - mělo by! Je to divné, ale tento počítač vlastním již několik let, a vím, že některé hry se prodávají jak ve formátu pro PC tak pro Macintoshe. Nepatřím zrovna k nemajetným, jak se dnes často užívá slovo „pařanům". Vlastním také počítač 486 DX4/100 s CD quad speed. Proto bych klidně mohl být vaším dopisovatelem, či jen externím spolupracovníkem. Rád hraji hry! Nejraději mám letecké simulátory - potrpím si na ně.

Upřímně nečekám, že mi odpovíte, nebo snad můj dopis otisknete. Kdybyste jej otiskli, bylo by to asi jen z důvodu, abyste ukázali světu, jak jste čistí a spravedliví. Uvažujte však o mé nabídce externího spolupracovníka. Nikdy však nevezmu zpět třebas jen jediné slůvko z tohoto dopisu.

Mé jméno je PETR KOZMA, jsem však známý spíše pod přezdívkou „KRVAVÝ BILL".

Konkurenci „pomlouvat" nechceme. O prvních hrách ze SSSR nevíme, ale rádi o nich otiskneme kratší článek - od vás. Tento dopis otiskujeme, protože je docela zajímavý.

Adresa pro vaše dopisy: PCP-Excalibur, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1

IMPRESSUM: Excalibur 51. Měsíčník počítačových her & hardware. ISSN 1210-1125. Založeno 1990. Vydavatel a šéfredaktor: Martin Ludvík. Ředitel: Přemysl Twrdý. Redakce: Josef Vaněček (LEE), Stanislav Procházka (Amph). Autoři: Karel Taufman (KaT), Tomáš Smolík (Lewis), Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švec (WotaN), Jakub Šlemr (Muddok), Karel Florian (Roger T.), Tomáš Jungwirth (TJoker), Michal Franěk (Mrkvoslav Pytlík), Josef Komárek (Joe), Jan Valenta (Azirek), Jan Horyna (Dracula), Jan Kleisner (JKL), Vladimír Ponechal (Vlapon), Tomáš Jirák (XIC), Jan Mrkvička (Leif Mongolson), Karel Poustka (Fanatic). Administrativa: Petra Vaněčková. Inzerce: Klára Dosoudilová. Grafika a DTP: Martin, Eva a Pavel. Roční předplatné: 12 x 50 = 600 Kč, půlroční předplatné: 6 x 50 = 300 Kč. Částku pošlete složenkou typu C na adresu: PCP, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1. Nezapomeňte čitelně vyplnit svou adresu! Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1645/94 ze dne 25. 7. 1994. Podávanie nov. zás. povolené RPP - Ba pošta Ba 12 dňa 22. 9. 1994 č.j. 365/94 a RPP-Ba, č.j. 2157/95-P zo dňa 15. 5. 1995. MK ČR 5786, MIČ 47129. Copyright © Martin Ludvík - Popular Computer Publishing, 1995.

K VÁNOCŮM I PO VÁNOCÍCH

Presto·CS COMPUTER

PRODEJ NA SPLÁTKY

AMIGA 1200 + HRY	14.990,-
MONITOR M1438S	10.990,-
AMIGA CD 32 + HRY	6.220,-
3DO GOLDSTAR + HRA	13.990,-
VIRTUÁLNÍ PŘILBA VFX1	tel. dotaz
ATARI JAGUAR	7.590,-
JAGUAR CD ROM	7.490,-
KOMPL. JAGUAR, CD ROM	14.990,-
PARAVISION SX 1	8.790,-
KLÁV. SCORPIUS 101	680,-
PC SESTAVY I ČÁSTI	tel. dotaz

DISKETY:

3.5 DD NO NAME	OD 80,-
3.5 DD PRECISION	OD 99,-
3.5 DD BASF	OD 158,-
3.5 HD NN	OD 105,-
3.5 HD SYNTRON	OD 119,-
5.25 HD	OD 49,-

PŘI NÁKUPU NAD 5000 KČ NA VÁS ČEKÁ PŘEKVAPENÍ

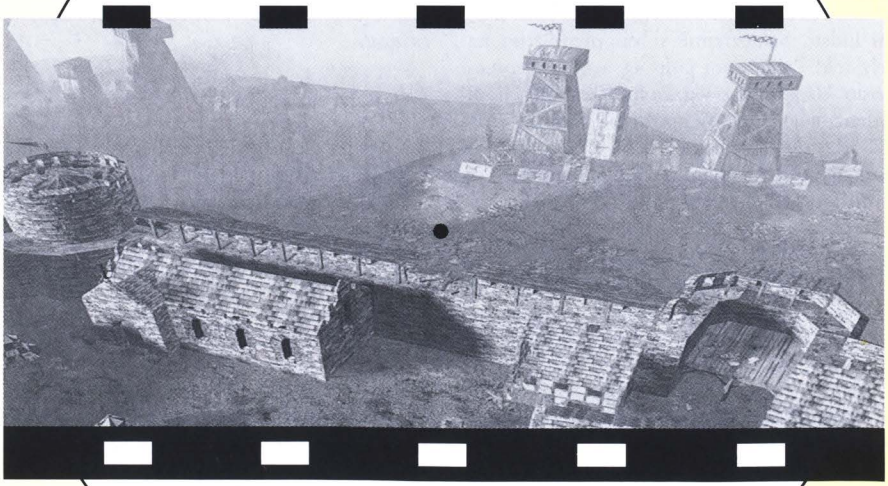
Ceny včetně DPH

LEVNÝ SOFTWARE PRO AMIGY I PC

Na veškeré zboží je poskytována záruka. Zboží zasíláme i na dobírku.
Praha 2, Polská 15 (metro A, nám. Jiřího z Poděbrad).
Tel: 02/**6275250**, 02/8257484, Fax: 02/7916018.

51 PROSINEC '95 COVER CD

Excalibur



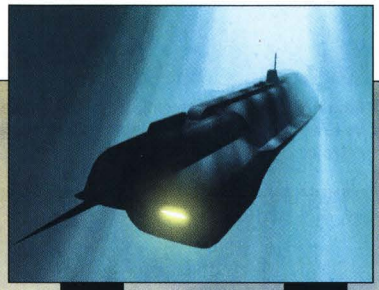
PC: Apollo XIII ➤ Capitalism ➤ Dračí Historie ➤ Druid ➤ FX Fighter
Hexen ➤ Magic Carpet I ➤ Magic Carpet II ➤ Mission Critical
Raven ➤ Shadow of the Empire ➤ Tilt
AMIGA: Alien Breed 3D ➤ Breathless
Player Manager II ➤ Testament
Virocop ➤ Worms

Excalibur CD51

možno **zakoupit** ve vybraných počítačových prodejnách, např. v Martinské ulici v Praze 1.

Excalibur CD51 vám též **zašleme poštou,** pokud uhradíte 75 Kč poštovní složenkou typu C na adresu: PCP, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1 a do Zprávy pro příjemce napíšete „CD51"

v přípravě



v přípravě:	CD, MAC-CD
typ:	strategie
žánr:	boj
počet hráčů:	1 - 6
vydavatel:	Blue Byte
datum vydání:	říjen 1995

VLADIMÍR PONECHAL

Shadow of the Emperor
(Battle Isle 3)

Mnoho vody odteklo od té doby, co jsem hrál *Battle Isle1*. Hrál jsem ji dlouho, i když je fakt, že měla dost daleko k dokonalosti. Potom přišla *Battle Isle2* (Excalibur 27). Konečně jsem objevil něco, do čeho jsem se zakousl jako hladový vlk a nepustil do té doby, než jsem to nepokořil. Dvojku jsem dohrál a teď čekám na trojku.

Battle Isle3 se bude schovávat pod názvem *Shadow of the Emperor.* Tentokrát se podíváme pro změnu do budoucnosti. Podle toho samozřejmě vypadají i bitevní stroje. V armádní výzbroji převládají superničiví roboti vysokého kalibru, ale i létající vyhlazovací stroje, které svou práci ovládají dokonale.

Rám hracího pole se změnil, stejně jako řada věcí. Ve hře ale příliš změn nenajdeme. Zůstaly stejné i stroje.

Milovníci tanků také nepřijdou zkrátka a budou mít šanci vyzkoušet různé mutance dnešních tanků. I tentokrát připravili autoři pro uživatele dostatek pěkných obrázků bojových strojů ve vysokém rozlišení. A nejen to. Hra obsahuje video sekvence, které by měly být dostatečně kvalitní. *Battle Isle3* je hra, kterou může hrát až šest hráčů najednou, což sice není nějak obzvlášť moc, ale při pomyšlení, že se mezi sebou mlátí šest fanatiků, z kterých by každý rád vyhrál, je to až až.

Hra poběží pod Windows a bude zapotřebí alespoň 486DX. Jinak je schopná běžet jak v 3.11, tak i v novém Windows 95 v rozlišení 640x480 při 256 barvách. Na její spuštění je potřebné mít alespoň 8 MB RAM.

Hra by se měla roztáhnout na dvě CD. Pokud by byla celá hra tak kvalitní, jak o ní Blue Byte píše, tak se máme na co těšit.

—Vlapon

Archimedian Dynasty

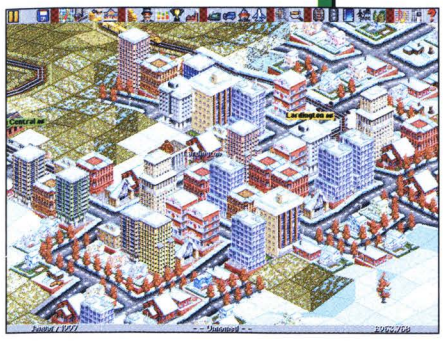
STANISLAV PROCHÁZKA

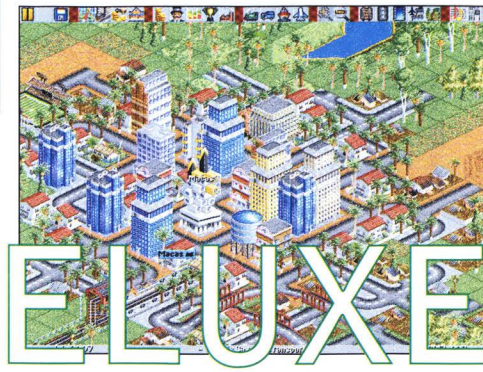
platforma: PC-CD
typ: simulátor-strategie
žánr: ponorka
distributor: Blue Byte
datum vydání: leden 1996

Ve 21.století vede lidský mamon a touha po moci k jasnému konci - nukleární válce a tudíž i ke kompletnímu zrušení zemského povrchu. Ti, kteří přežili, se přemístili na dno oceánů a začali vytvářet nový svět. Po mnoha generacích se tento proces přiblížil ke svému vrcholu. Obří ponorky brázdí oceány a nepoučitelné lidstvo se opět vrací ke svým nešvarům. Mír a budoucnost lidstva je, jak jinak, ve vašich rukou. Už je jen na vás, zda se rozhodnete rozvíjet mamutí obchodní podniky, válečné flotily nebo podporovat pirátství. Je zde i možnost být double agent, čili pracovat pro více stran najednou. Mimo jiné můžete fungovat v Červeném okrsku v Malajsii, vetřít se mezi pašeráky na Gibraltaru nebo spolupracovat s jinou politickou, obchodní či dokonce náboženskou skupinou. Prostě se do toho stačí správně položit a možná jednou ten svět opravdu spasíte. Svojí ponorku můžete vybavovat různými torpédy, vodními bombami a podobnými legrackami a posléze zkusit bitky v reálném čase a SVGA grafice (tudíž tato hra potěší spíše majitele Pentia).

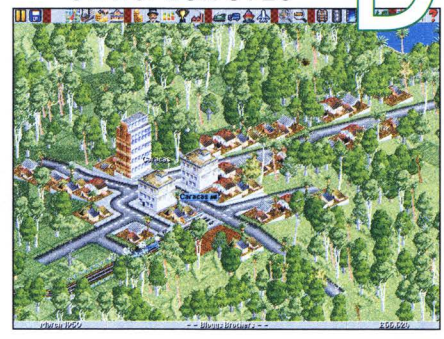
Amph-

Transport Tycoon DELUXE





TOMÁŠ JUNGWIRTH,
SVATOPLUK ŠVEC



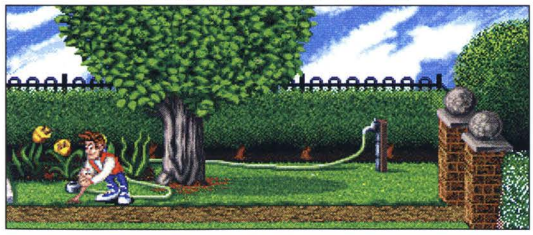
Pro příznivce strategie je připraveno pokračování grandiózní pokračování *Transport Tycoonu* (viz Excalibur 40), jedné z nejlepších strategií vůbec. Microprose slibuje nové světy, plné sněhu, hraček a stromů. Zvětšil se vozový park, také počet stanic a linek už by neměl být omezen. Už tak dokonalá grafika předešlého dílu doznala také nemalých změn. Domy mají barevná okna, zelené zahrady jsou plné stromků, ve vyšších oblastech se na střechách a větvích stromů zachytává sníh. Nakupovat se dá úplně všechno, včetně konkurenčních společností, přistávacích ploch pro vrtulníky, a konečně i průmyslové objekty, což dovolí opravdu zasahovat do rozvoje měst. Na silnice si pro větší bezpečnost postavíte semafory a kdybyste čirou náhodou začali prohrávat, můžete se uchýlit i ke špinavým trikům. K těm by se mohli uchýlit ale i vaši konkurenti, kteří by měli být o něco chytřejší. *Tycoon Deluxe* navíc nabízí předem připravené scénáře a pro hračičky také prostředek pro vytvoření vlastního světa, který je mimochodem ke stávající verzi *Tycoona* dodáván od dubna tohoto roku.

Na dnešní dobu klasickým doplňkem je možnost hry ve dvou po síti nebo po modemu. *Transport Tycoon* si můžete objednat na web serveru firmy Microprose: www.microprose.com. **—TJoker, WotaN**

v přípravě:	**PC-CD**
doporučeno:	PC 486/25, 4 MB RAM, CD, SVGA
typ:	strategie
žánr:	doprava
počet hráčů:	2
vydavatel:	Microprose
datum vydání:	listopad 1995

Double Trouble

VLADIMÍR PONECHAL



v přípravě:	**PC-CD**
typ:	adventure
vydavatel:	Merit Studios
datum vydání:	listopad 1995

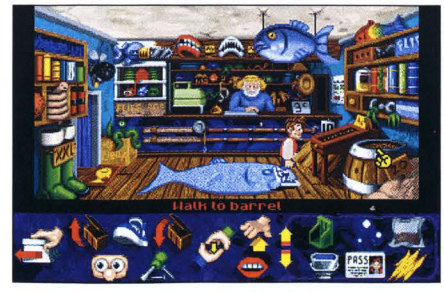
Hlavním hrdinou je chlapec-puberťák jménem Bud Tucker. Jeden neznámý profesor sestrojil šílený stroj s ještě šílenějším názvem *Duotronický replikátor.* Jedná se o stroj, který má schopnosti, které by mohl někdo využít. A také, že jo. Objevil se Richard Tate, šéf bandy, která má to privilegium, že se zaobírá jenom samými černými věcmi. Unesl profesora a samozřejmě nezapomněl ani na jeho stroj a chce, jak jinak, ovládnout svět. Je na vás, abyste zachránili profesora a zlého Richarda potrestali.

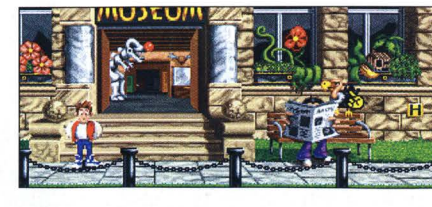
Zápletka je nic moc, zažil jsem i lepší, ale co naplat. Ale jinak to vypadá velice pěkně. S chlapcem, kterého ovládáte, se podíváte na různé místa. Tak třeba začnete obyčejným obchodem, zastavíte se na policejní stanici, nevynecháte ani letiště, počtete si v knihovně, podíváte se i do normálního domu normálních lidí a pro neplavce tady mám přístav a moře. Abyste světu dokázali, že ho zachráníte, vytrpíte si i méně radostné úlohy. Budete totiž muset vykonávat hroznou manuální práci. Pracovat dost tvrdě na zahrádce. Abyste dokázali, že ve své hlavě máte mozek, budete vykonávat i takové funkce, které nutně tuto věcičku využívají, například sestrojit nějaké zařízení v kutilské dílně.

Tato adventura využívá klasické rozdělení obrazovky na dvě části. Vrchní část je herní obrazovka, kde můžete vidět i svého chlapce a jeho skopičiny. A ve spodní se nachází řada ikon, které už určitě zná každý, kdo někdy přišel do styku s adventurou. Je tam *dej, otevři, zavři, prozkoumej, sestroj, vezmi, promluv.* Mimo to je tady umístěna ještě kapsa, do které náš nezbeda bere věci (počítač, kleště, kladivo...).

Samozřejmě, že náš chlapeček není žádný poustevník, a proto se řídí pravidlem, že pusu má na to, aby se s ní domluvil. Rozhovor je veden klasicky. Spodní lišta s ikonami zmizí a místo ní se objeví věty, které můžete použít.

Dá se říci, že se máme na co těšit a že práce členů týmu Merit Studios bude dobrá a kvalitní. Grafika hry je velmi propracovaná. Při rozlišení 320x200 není vidět žádný zub. Tomu se říká dobrá práce. **—Vlapon**



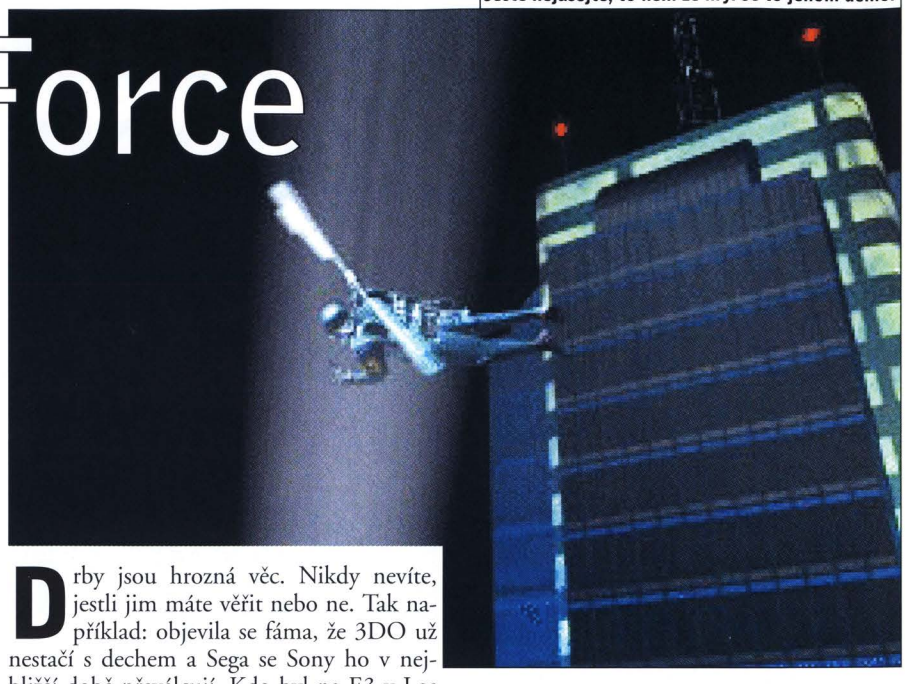


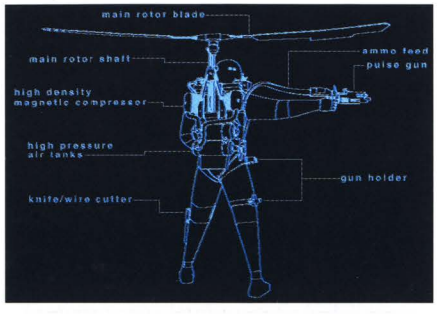
KAREL POUSTKA

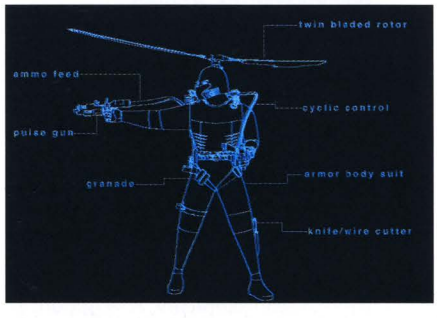
Blade Force

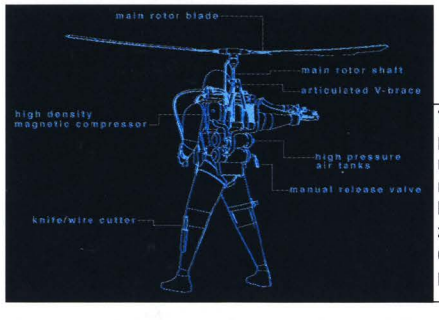
v přípravě: 3DO
typ: akční střílečka
vydavatel: Studio 3DO
datum vydání: říjen 1995 (USA)

Ještě nejásejte, to není ze hry. Je to jenom demo.









Tyhle obrázky jsou přísně tajné! Padnou-li do rukou šéfa nějakého gangu, boj proti němu je ztracen! Takže si dejte pozor, komu půjčujete Excalibur.

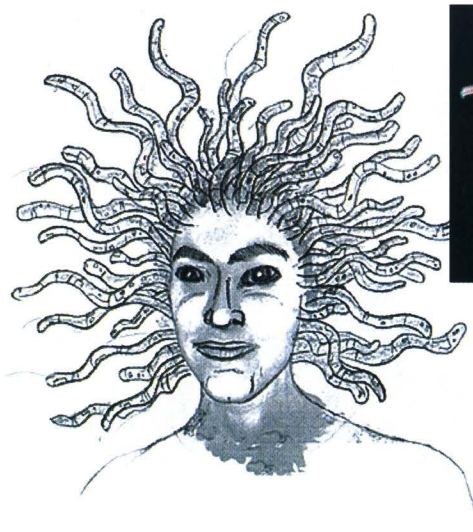
Drby jsou hrozná věc. Nikdy nevíte, jestli jim máte věřit nebo ne. Tak například: objevila se fáma, že 3DO už nestačí s dechem a Sega se Sony ho v nejbližší době převálcují. Kdo byl na E3 v Los Angeles (já tam nebyl) by tohle nikdy nevypustil z úst. Na druhou stranu na ETCS se 3DO Company moc nevytáhla. Nebudeme si zastírat, že v evropském marketingu 3DO je všechno v nejlepším pořádku. Mnoho fundovaných lidí, kteří se zabývají prognózami úspěšnosti nových superkonzolí, dospělo ke společnému názoru, že na prodejnost má největší vliv herní knihovna té které mašinky. Byť se Sony podařilo poměrně úspěšně rozjet vlak s novými projekty na Playstation, nikdo nepochybuje o tom, že 3DO je už s dosti značným náskokem daleko vpředu. Vyvstává ale otázka, zda mu nedojde pára v podobě opravdu dobrých (rozuměj hratelných) her.

BLADE FORCE je jednou ze dvou her, které chystá Studio 3DO v nejbližší době předhodit nenasytným hráčům. Jedná se o arkádní simulátor jakéhosi obleku umožňujícího létat a hlavně střílet a střílet. Bude to bezesporu rychlá akce se spoustou nepřátel, zbraní a spoustou lokací k prozkoumávání. Autoři tvrdí, že jeden samotný level (z celkových sedmi) bude stejně dlouhý jako leckterá kompletní hra. Může to být reklamní žvást, ale když vzpomeneme některých multimediálních paskvilů, neměla by to být až tak velká fuška. Po technické stránce bude hra běžet ve 30 fps (frames per second). Komu to nic neříká (třeba mně): je to prý stejně kvalitní jako film. Mimo to bude mít hra real-timové textury a kolem 16 000 trojrozměrných objektů na jeden level. V celé hře bude prý přes 500 000 3D objektů (reklamní matematika 7 x 16 000 + nějaký ty drobný = 500 000). Udiveni? Překvapeni? Nebo dokonce ohromeni? Jestli ano, mohou si marketing-boys ze Studia 3DO pogratulovat k dobré práci.

PŘÍBĚH. Byl zřejmě vytvářen opět podle šablonky a tak nikoho nepřekvapí, že se ocitne v roce 2110, časech, kdy vládne chaos a podobné ošklivé věci. Ve zrádné budoucnosti si nemůžete být ničím jisti a tak se nenechte zaskočit, že Los Angeles je už dávno v troskách. Právě na nich však vzkvétá Meggagrid, metropole ještě větší a ještě více zapáchající. Jednou z Meggagridských zvláštností je absence jakýchkoliv restriktivních opatření jako jsou daně, protidrogové zákony nebo zákony na ochranu životního prostředí. A tak není divu, že obří společnosti bohatnou a bohatnou. A s nimi i podsvětí. Máme tu také obligátního pilného

DNES NEDĚLÁ HRY JEDEN ČLOVĚK

One man show ve stylu Františka Fuky



NAME: STEEL MEDUSA

OCCUPATION: BANK ROBBER

CRIMINAL ACTIVITY: ROB BANKS AND OTHER FINANCIAL INSTITUTIONS WITH HEAVY WEAPONRY AND CAUSE MASSIVE PROPERTY DAMAGE.

alias *Fuxoftu* je už dávnou historií. Jestli je to

Už jásejte, to je ze hry. To není jenom demo.

vědce, doktora Gruberta, kterému leží na srdci blaho obyvatel Meggagridu. A ten své geniální schopnosti upřel na vývoj speciálního obleku umožňujícího silou vymýtit zločin z povrchu (a z podzemí) města. O tom, že hrdinou obléknuvším onen zázračný přístroj je hráč sám, není potřeba diskutovat.

Helipak Flight Suit, jak se jmenuje v originále vynález doktora Gruberta, má několik funkcí. Slouží k již zmiňovanému létání, obsahuje pulsní pistoli, několik granátů a raket, nezbytných to věcí hrdiny budoucnosti. Do jisté míry chrání také před střelami nepřátel. Dále poskytuje spojení přímo s dědečkem Grubertem, který vás tak může zásobovat mapami a dalšími informacemi potřebnými k ukončení mise.

SIMULÁTOR. Jádro programu zabývající se létáním bylo tvořeno jako simulátor, takže se nekoná žádný přerenderovaný zločin typu Microcosm, Novastorm nebo Starblade (hrůza, kolik toho je). Designer letového jádra tvrdí, že jemu osobně se nejvíce líbí realismus letu, jaký dosahuje Blade Force díky skvělému fyzikálnímu modelu. Studio 3DO prý ztratilo dva testery, protože se jim při hraní dělalo špatně. Máme-li mu věřit (kdo by vytahoval na světlo chyby ve vlastní práci), budou si muset připravit slabší povahy před vzletem pár sáčků pro případ nevolnosti.

EDITOR. Programátoři zabudovali do programu samotného editor prostředí, takže tvůrci toho všeho, co vás obklopuje, nemuseli znát žádné souřadnice, učit se spoustu technických triků a mohli při testování rovnou v letu měnit textury, vzhled nepřátel, přidávat další a další bunkry, střílny apod. To umožňuje designérům prostředí vidět výsledky své práce rovnou v pohybu, tak, jak je uvidí sám hráč. O okolí se není třeba rozepisovat, vše podstatné vám poví obrázky. Snad jen pár zajímavých faktů, ze kterých autoři vycházeli při jeho tvorbě. V Meggagridu se nevyplácí vycházet ven, protože třetí největší ozónová díra na světě je právě nad ním. Mimoto jsou tamní deště dosti kyselé a pokud nemáte speciální deštník a zastihne vás přeháňka, naskočí vám určitě nějaké ošklivé pupínky. Znepříjemňovat let po už tak dost nepříjemné Meggagridské obloze vám budou nejrůznější serepetičky. Lépe řečeno to budou silová pole, střílny a bunkry. Od sebe se odlišují různým typem poškození, které hráči způsobí. Střely jedněch si vás kromě újmy na štítech přitáhnou, jiné vás odmrští. Některé objekty fungují jako klíč k dalšímu postupu, takže bez jejich zničení se nedostanete dál. Klíčem k vytvoření opravdu tuhých nepřátel je jejich obměna a strategické schopnosti. Kdybyste si našli na začátku hry jeden způsob ničení střílen, další pro bunkry a konečně třetí pro silová pole, ze hry by se stalo mechanické a nezáživné ničení. Tohle všechno autoři zřejmě ví, a proto slibují takový design misí a inteligenci nepřátel (jakou inteligenci má asi bunkr, co myslíte?), aby nebyl znechucen ani začátečník, ani pokročilý mačkač joypadů. Nevím, co bych řekl jiného o hře, kterou bych chtěl prodat, ale mě to zní jako typický reklamní blábol.

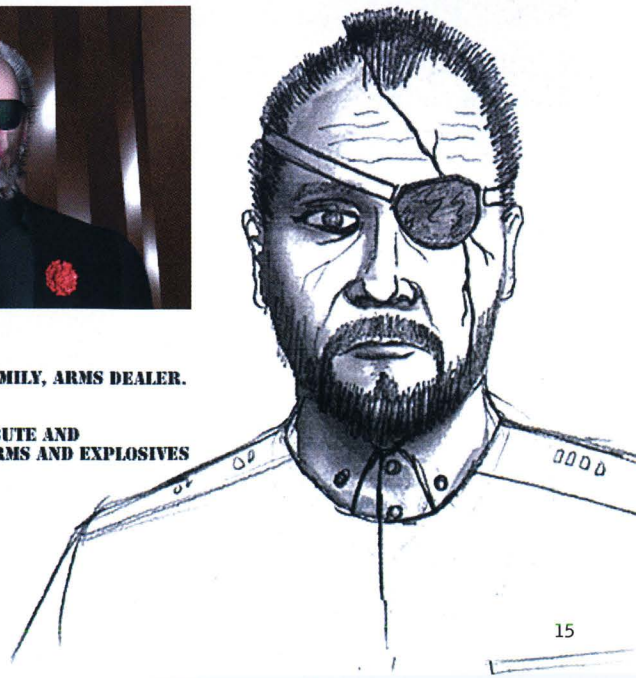
UVIDÍME! Nepřekvapí, že mimo nepřátel-pěšáků jsou tu ještě šéfové gangů. Vlastně jejich nalezení a dopadení je hlavním úkolem hry. Při jejich tvorbě se autoři snažili udělat reprezentativní průřez podsvětím. Vznikla tak sbírka docela uhozených zločinců, jako vystřižených z nějakého Kubrickova filmu.

Jestli bude Blade Force tím pravým „pohonem" pro vlak zvaný 3DO, uvidíme my Evropané příští rok. Ti šťastnější (Američané) již tu možnost měli. Já osobně se už těším. —**Fanatic**

NAME: TERRENCE PITT

OCCUPATION:
HEAD OF PITT CRIME FAMILY, ARMS DEALER.

CRIMINAL ACTIVITY:
MANUFACTURE, DISTRIBUTE AND SALE OF ILLEGAL FIREARMS AND EXPLOSIVES WITHOUT A LICENSE.

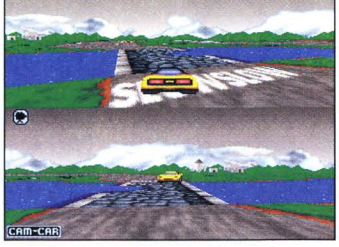


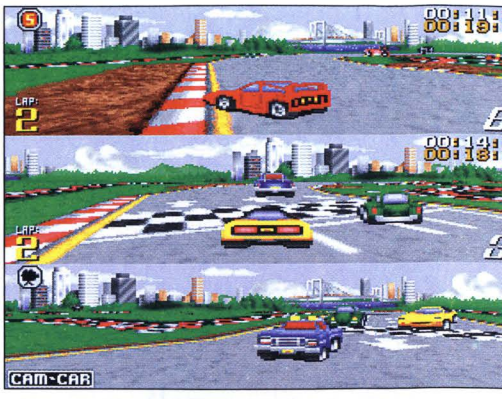
Tetris 2, Františku.

dobře, vám nepovím, ale díky za *F. I. R. E.* a

Extreme Racing

JOSEF KOMÁREK



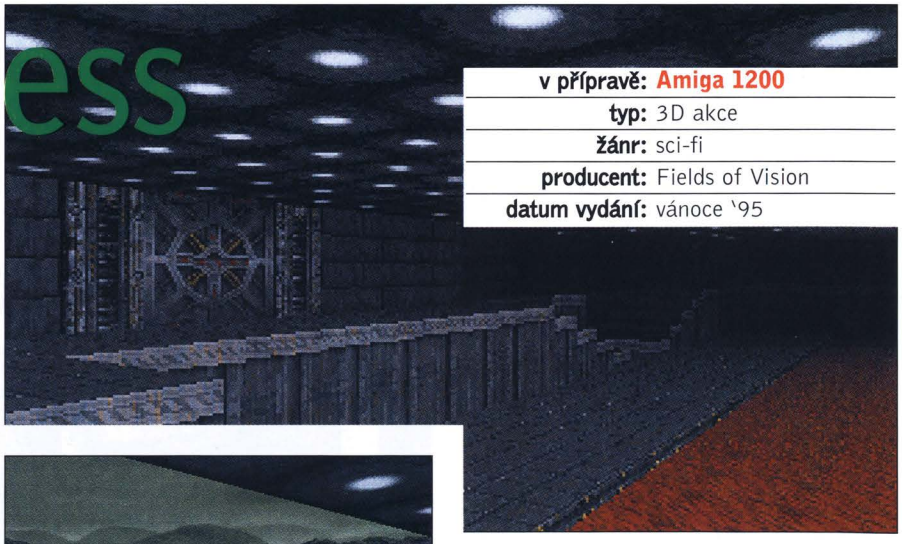


v přípravě: Amiga 1200
typ: závody
žánr: automobily
producent: Black Magic
distributor: Guildhall Leisure
datum vydání: vánoce '95

Dnes již známý a zavedený tým *Black Magic* (autor *Glooma)* chystá pod vánoční stromeček další revoluční dílko pro A1200. Jsou to závody automobilů zpracované stylem nintendovských *Super Mario Kart. Black Magic* si k tvorbě tratí naprogramovali vlastní editor, z nějž dráhy „lezou" jako 2D obrázky a ty jsou programem hry v reálném čase (!) přepočítávány a aplikovány na herní plochu. Zní to zajímavě, ještě zajímavěji to vypadá v reálu (viz obrázky). Žádný *Lotus* se nekoná, v pohybu nejste prakticky ničím omezeni, kromě bariér z pneumatik okolo tratě. Uvnitř si můžete jezdit, jak chcete, klidně i v protisměru, dělat hodiny, bourat do barelů s benzínem a s nadšením explodovat. Grafika je (snad již pochopitelně) ve 256 barvách, *Black Magic* si dovoluje laskavé veřejnosti nabídnouti také několik velikostí pixelů (2x2, 2x1, 1x2 a 1x1), podporu FastRAM a turbokaret plus 8 různých druhů vozidel. A to ještě není zdaleka všechno, ale všechno vám teď ještě neprozradím, jen si pěkně počkejte na plnou verzi. Zatím byli tímto demem, všichni kdo jej spatřili, nadšeni, tak to snad *Black Magic* nepokazí. —**Joe**

Breathless

JOSEF KOMÁREK

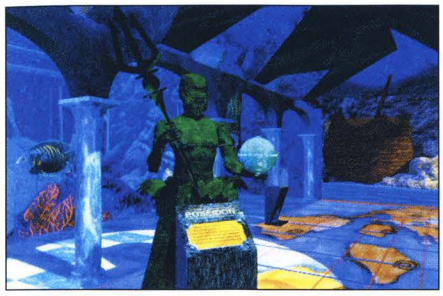


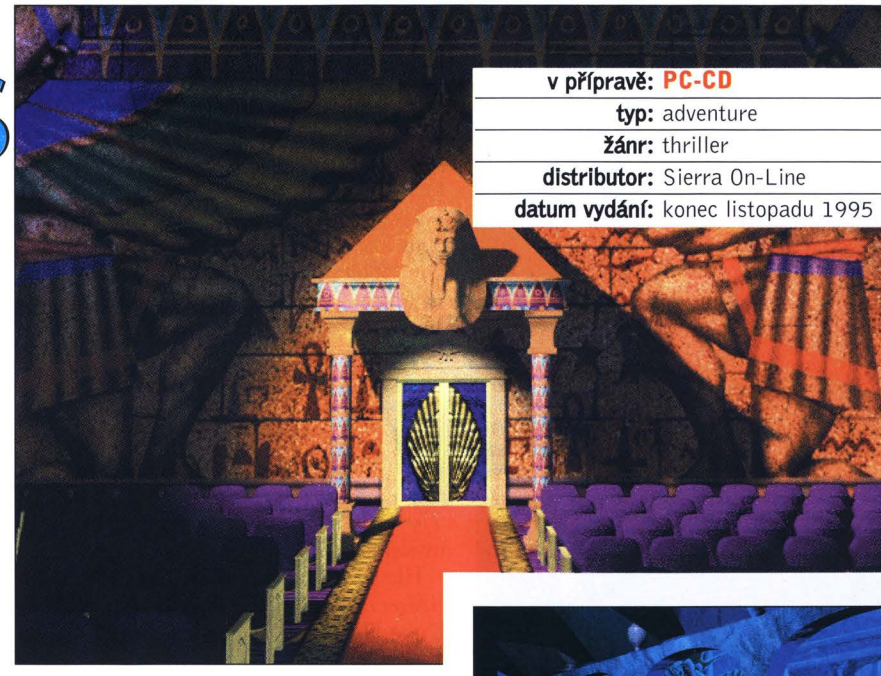
v přípravě: Amiga 1200
typ: 3D akce
žánr: sci-fi
producent: Fields of Vision
datum vydání: vánoce '95

O Italech je známo, že neznají ten zázrak „vepřo-knedlo-zelo", zato holdují dobrému vínu, krásným ženám a přestřelkám mezi mafiánskými klany. Dodnes jsem si myslel, že tento národ postrádá jakékoliv kvalitní programátory. Na stránkách Excaliburu byla mnou testována jediná gamesa „T-Racer", jež nedopadla příliš dobře (Exc. 47, 38%). Nyní je tu však něco, co jsme dosud neochutnali: italská *doomovka Breathless.* Jestli je to jen další *„doomovka"*, nebo taky něco jiného, to ukáže až plná verze. Každopádně se hoši od *Fields of Vision* snaží. Obecně platí, že co firma, to jiný 3D engine. A vypadá to, že tenhle by mohl docela obstát i v drsným podmínkách konkurence renomovaných firem *(Ocean, Black Magic...).* Hra poběží standardně v rozlišení 320x200, přičemž amigisté bez turbodmychadla a superrychlé paměti můžou trochu slevit (288x180, 256x160 a další). Nastavitelná velikost pikslíků je samozřejmostí, platí totéž, co u *Extreme Racing.* Jestli se *Breathless* povede, mohl by se stát vážným konkurentem pro *AB3D!* Jeho autoři totiž slibují jemné textury stropů, podlah, zdí a oblohy (rozumí se na otevřeném prostranství), simulaci chůze (tzv. houpání), automaping (víte, že v *AB3D* není mapa?!) a plno roztodivných zbraní. Že bychom se konečně dočkali třeba plamenometu? Uvidíme. Nároky na hardware nejsou nijak veliké, stačí základní A1200 s fastkou, která ale není zapotřebí!! Počkáme si tedy do vánoc, zatím si prohlížejte okolo se povalující screenshoty a vyhlížejte Ježíška. Snad nám pod stromeček nadělí jen ty nejlepší hry. —**Joe**

Shivers

STANISLAV PROCHÁZKA





v přípravě:	**PC-CD**
typ:	adventure
žánr:	thriller
distributor:	Sierra On-Line
datum vydání:	konec listopadu 1995

Děj tohoto thrilleru je nasměrován do „Muzea divných a neobvyklých věcí". V budově muzea se náhle ztratí jeho zakladatel a s ním dva mladíci. Většinu expozic tvoří věci tak podivné, že by v jiném muzeu nikdy nemohly být vystaveny. A nyní se v této sbírce megapodivností navíc ještě prohánějí zlomyslní duchové. Jak se dá předpokládat, úkolem hry je najít profesora a dva teenagery, vyřešit spoustu skládaček a hádanek a bůhví čeho ještě a pochytat všechny duchy, dřív než oni lapí vás. Čili, opět nic-moc-námět v 3D renderované grafice a vychytaná muzika a zvukové efekty.

P. S. Na vývoji této hry se podílela také mimo jiné Roberta Williams (tvůrkyně *Phantasmagorie),* takže by to mohla být docela „optimistická" gameska. **—Amph**

Synnergist

STANISLAV PROCHÁZKA

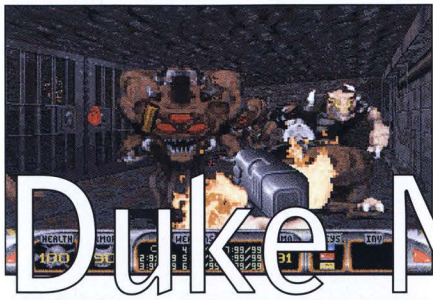
v přípravě:	**PC-CD**
typ:	adventure
žánr:	krimi
distributor:	21st Century
datum vydání:	leden 1996

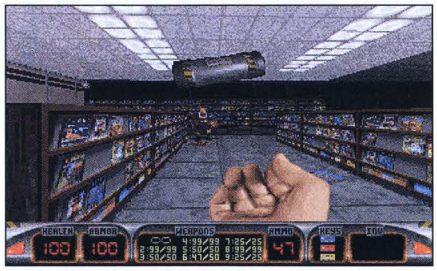
V roce 2010 je New Arhus zamořen všemi možnými neřestmi moderní doby. V tomto temném městě se kšeftuje s drogami, bílým masem, vydírá se a vraždí. Hlavním hrdinou je zde nedoceněný novinář Tim Machine, který má v rukávu eso v podobě odhalení příběhu policisty, který krade peníze a drogy přímo z míst činu. Samozřejmě by rád tohoto sólokapra prodal některému prestižnějšímu deníku, ale je bohužel vázán pětiletou smlouvou k plátku New Arhus Chronicle. Ke klíčovým místům této gamesy patří Last Chance Bar, který, jak již název napovídá, je plný opravdu ztracených existencí. Pravým opakem tohoto poněkud depresivního baru je Skyline, bar „pro horních 10 000". Události začínají mít spád po smrti Timova informátora. Tim dává všanc svůj krk při odkrývání dalších vražd a (jak jinak) druhých tváří společenských špiček New Arhusu. Při vyšetřování narazí na spoustu problémů, jejichž řešení musí najít i přes své morální zábrany. A aby toho nebylo málo, jeho slídění mu komplikují zničující noční můry. **—Amph**

Duke Nukem 3D

KAREL POUSTKA

platforma: PC-CD
výrobce: 3D Realms
producent: Apogee
distributor: US Gold
datum vydání: prosinec 95

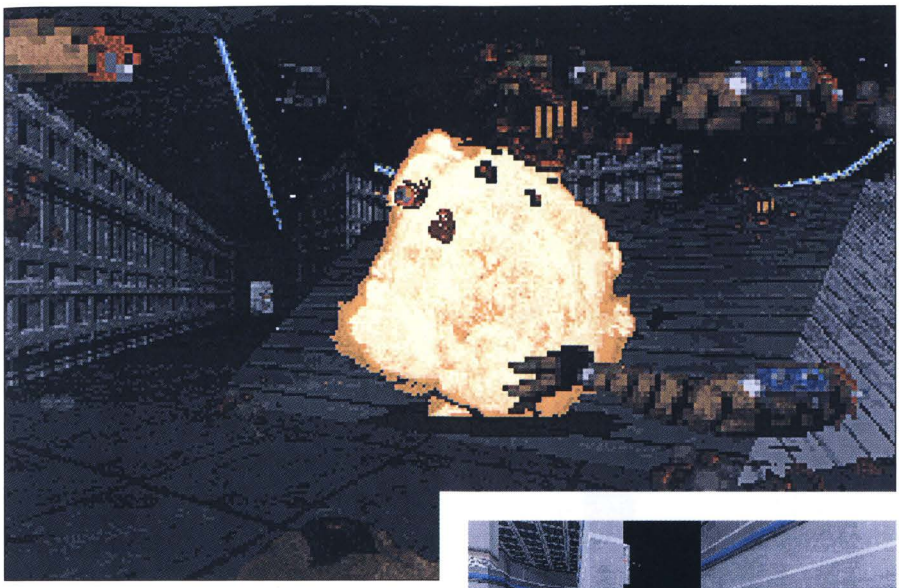




Tyto Vánoce se na nás chystá nejméně pět nových klonů *Dooma* a *Duke Nukem 3D* je jedním z nejočekávanějších. Vytváří jej tým *3D Realms,* divize firmy *Apogee,* která je známá produkcí pěkné řádky sharewarových legend. Pro vývoj této hry byl použit nový engine *Build,* vytvořený Kenem Silvermanem, géniem to ještě nactiletým. Společně s *Dukem* jsou na běžícím pásu firmy *Apogee* i další hry využívající *Build* engine *(Shadow Warrior, Blood* a *Ruins),* ale *Duke Nukem 3D* bude první hrou, ve které se s tím, co *Build* dovede, setkáme poprvé. Snad proto, že sami autoři slibují překonání *Dooma* na jeho vlastním smetišti, nebo proto, co slibuje *Build* engine nebo i při vzpomínce na dřívější produkt *Apogee, Rise Of The Triad,* nám může na mysli vytanout myšlenka „Tak co kdyby už konečně...“

Hlavní hrdina hry, známý všem fandům *Apogee* ze dvou sharewarových 2D hopsaček, Duke Nukem, byl v posledním díle *(Duke Nukem II)* unesen a teď se vrací do, jak jinak než zpustošeného, Los Angeles, které bylo úspěšně přepadeno vetřelci. Duke je po svém návratu na Zemi postaven, před pro něj už běžný, úkol uklidit ve městě a jen tak mimochodem při tom vyhladit zase jednu rasu vetřelců. A ještě jedna legrační Dukova vlastnost: Duke je z tvrdého těsta a uvědomuje si, že když se kácí les, tak umírají i neviní, takže to nebude s přesným mířením tak horké. Ale to jen tak pro zasmání.

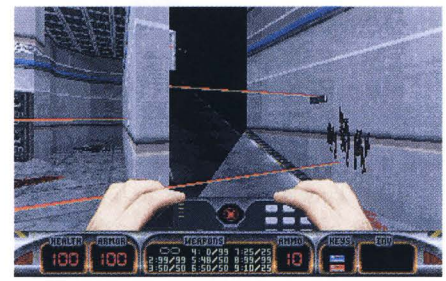
Hlavními výhodami *Build* enginu oproti něčemu takovému, co je srdcem *Dooma,* jsou vylepšení prostředí, pohybu a pohledu. Jak jinak byste chtěli bojovat proti tak skvělému dílu, jakým *Doom* i v dnešní době bezesporu je. Díky *Build* enginu se budete moci setkat s mosty a nadchody, které při překonávání vyvolávají opravdový pocit prostoru pod i nad vámi, s plaváním pod vodou (a s hladovými žraloky), zrcadly na zdech, ve kterých se odráží všechno tak jak má, průhlednými objekty, jízdou ve vozidlech jako jsou vozy pozemní kyvadlové dopravy budoucnosti nebo ve vozech podzemní dráhy. Bude vám samozřejmě umožněno zvědavě se dívat nahoru a dolů, dřepnout si, plazit se, skákat, létat s jet-packem, vykopávat dveře, umřít a mnoho dalších akcí. *3D Realms* si s interaktivitou prostředí vyhráli takovým způsobem, že na měsíční základně, na které se odehrává jedna z úrovní, se klidně může stát následující. Přijdete ke dveřím (otevřeným!) a vyšlete jednu raketu napříč místností do oken v protější stěně. Podtlak, vzniknuvší rozbitím oken, vysaje ven všechny kreatury v místnosti, a jestli nezavřete včas již zmíněné dveře, hodí vás podtlak s odpornými (ne)stvůrami do jednoho pytle. Dále můžete „interaktivně“ otevírat zásuvky, rozbíjet nábytek (s nejsilnějšími zbraněmi dokonce i celé zdi), používat zrcadla při zjišťování situace za rohem, vykopávat ventilátory a pak se plazit ventilačním systémem nepřátelům přímo do zad, v barech si můžete zastřílet na lahve v regálech a je tu několik nechutností a krutostí, které jsou nezbytné, když se někdo pokouší překonat *Dooma.* Mezi nejmilosrdnější patří dodělávání zrůdiček, válejících se v křečích u vašich nohou, těžkou botou, až nahoru zavázanou. To všechno je možné sledovat z několika pohledů. Ten základní, přímo Dukovýma (vašima) očima může být vystřídán pohledy kamer jako v *Alone in the Dark* nebo pohledem na záda běžící postavičky tedy vás. Tyto kamery jsou využitelné i ve hře ve více hráčích, protože po zadání kódu příslušícímu určité ka-

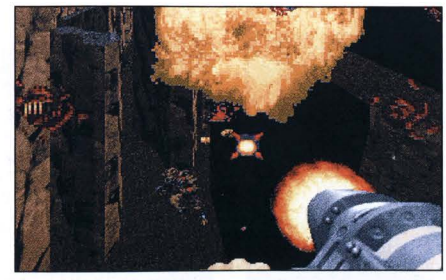


meře můžete své soupeře špehovat. Ve hře je k dispozici také replay, takže máte možnost udělat si z jednotlivých misí pomocí různých pohledů a umného střihu nějaký ten akční film. Tak mne napadá, že všechny tyhle udělávky měly do nedávna jen simulátory. Nebo že by tohle byl taky simulátor? Ale čeho?

Arzenál, který byl bez pochyb také renovován (i když to ZATÍM nevypadá na nějakou revoluci), čítá zatím deset zbraní. Na ostatních se ještě pracuje a nebo se zvažuje, zda mají být zařazeny. Ty hotové jsou kop okovanou botou (smrtící zbraň, opravdu), rychlopalná pistole, brokovnice (my chceme něco nového, my chceme...), tříhlavňový chaingun, raketomet (my ale vážně chceme něco nového!), nálož s dálkovým ovládáním výbuchu, paprsek, po kterém se nepřátelé scvrknou na velikost hračky a stávají se tak snadným cílem pro pár naleštěných bot, jeden útočný kanón a další nálož, která se umístí na zeď a odpálí se přerušením laserového paprsku, který vysílá. V praxi to znamená, že kdokoliv projde paprskem (ne, neotevřou se dveře jako na fotobuňku), bude vzápětí trpět. Proslýchá se, že mezi připravovanými zbraněmi by měl být i molekulární „trhač" hmoty, ale je to bez záruky. Některé zbraně jsou opět v megalomanském stylu, takže se budete muset pořádně rozhlížet, když vám například raketomet zabere polovinu výhledu.

Zpracování, jehož vizuální část vidíte na obrázcích, nepotřebuje slov. Kdo by taky chtěl soupeřit s *Doomem* s několika čtyřbarevnými čtverečky mizerných textur, že? A tak se kromě všech standardních věcí nepřátelé rozprskávají na několik kousků, při potápění se od vašich úst k hladině derou věčně neposedné bublinky vzduchu, atd.





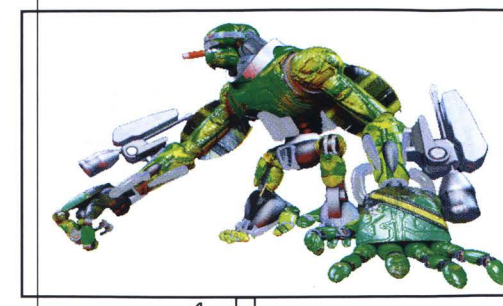
Všechno tohle dění bude potřebovat jistě i adekvátní přístroj, na kterém se to bude hýbat snesitelnou rychlostí. Podle současných představ autorů by měl tento přístroj mít parametry 486 DX2/66 (doporučují Local Bus sběrnici), 8 MB RAM a CD-ROM mechaniku pro registrovanou verzi.

Pojmy „registrovaná verze" a „firma *Apogee*" dávají tušit budoucí existenci sharewarové verze, která bude mít za úkol nalákat všechny na plnou registrovanou verzi (v našich zeměpisných šířkách a délkách je to úkol téměř nemožný). Shareware bude mít něco mezi čtyřmi a pěti megabajty a bude obsahovat pět úrovní plus jednu skrytou. Z toho čtyři úrovně budou jako stvořené pro hru po síti a ostatní dvě, pořádně velké, pro osamělé mořské vlky - individualisty (no řekněte, už jste někdy viděli fungující kolektiv osamělých mořských vlků?). Samozřejmě, že v shareware nebudou všechny zbraně. Plná verze by měla mít dalších 18 - 21 úrovní (vesmírná stanice, město, kanalizace, atd.) a všechny zmíněné zbraně s dalšími, které se teď ještě vyvíjí.

A kdy to všechno bude hotové? Autoři na to odpovídají šalamounsky. „Bude to hotový, až to bude hotový", usmívají se, „my bychom samozřejmě chtěli, aby sharewarová verze vyšla před Vánoci, ale pokud to nebudeme stíhat, nechceme nic uspěchat a na prachy z prodeje plné verze si počkáme klidně i do konce ledna".

Apogee (Duke Nukem 3D, Blood, Shadow Warrior, Ruins) spolu s *id Softem (Quake)* pochopili, že přišel čas, aby se střílečky viděné z perspektivy krví podlitých očí hlavního hrdiny vydaly, co do zpracování, o patro výš. S několika opravdu neotřelými věcmi je *Duke Nukem 3D* horkým kandidátem na tak dlouho očekávané překonání *Dooma*. Uvidíme, zda naše očekávání nebudou planá. **—Fanatic**

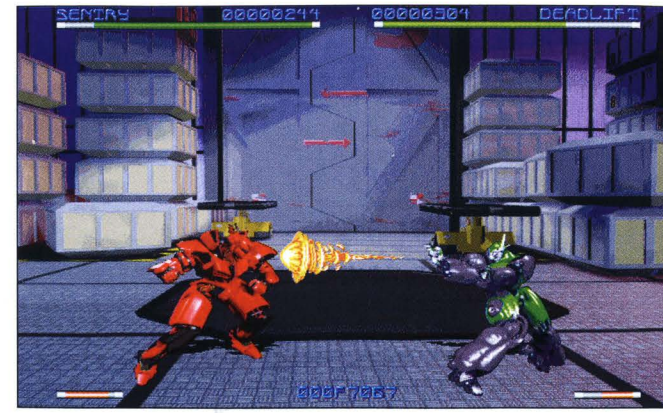
P.S: Pokud se vám zdají postavičky málo prokreslené a hranaté, vězte, že se na nich ještě pracuje.



Rise 2: Resurrection

TOMÁŠ SMOLÍK

v přípravě: PC-CD, Plastation, Saturn, Mac CD
typ: bojová
žánr: sci-fi
tvůrce: Mirage
producent: Mirage
datum vydání: únor 1996



Nepříliš zdařilá po stránce hratelné, ale dokonalá po stránce technické, bojovka *Rise of the Robots* se v únoru příštího roku dočká pokračování. Tato zpráva ve vás asi moc nadšení nevyvolá, což po zkušenostech z minulého dílu chápu. Nicméně autoři se poučili, nebo to alespoň tvrdí, a v druhém díle prý bude vylepšeno úplně všechno.

Příběh navazuje na první díl a pojednává o ještě větším chaosu, který vznikl po likvidaci Supervisorky. Jenže ta ještě stačila vytvořit pár programků pro budoucí roboty a ani vědci vynalezený antivirus nezabrání autovýrobě nových a dokonalejších ničivých robotů. Ti ale budou tak dokonalí, že budou vnímat sami sebe a budou se snažit ovládat všechny ostatní. Vy budete ovládat jednoho z těchto robotů v soubojích na cestě k vrcholu.

Na výběr bude 18 základních robotů, včetně 6 z *ROTR*, navíc je ve hře ještě dalších 10 jakýchsi tajných robotů, celkem tedy více než čtyřnásobný nárůst postaviček, to se jedině chválí. Více než čtyřnásobný je i nárůst základních úderů, 30 oproti 7. Navíc má každý i zhruba 4 speciální, pár super speciálních a likvidačních úderů, dále několik střel a ještě pár zvláštních hmatů, chvatů a úderů. To se musí také pochválit, protože chvatů není nikdy dost. Zajímavě zní jejich jména jako třeba pinballový útok, laserové oko, ohnivý déšť nebo „obyčejné" útoky kyselinou či napalmem. Každý robot má několik zvláštních míst tzv. steam points a pokud je všechny zasáhnete, přestane fungovat. Stejně tak z něj můžete vytlouct olej a zapálit ho.

Ve hře je celkem 21 různých pozadí. Z toho jsou tři animovaná a 12 jich je interaktivních. Což zde znamená, že na pozadí budou různé překážky, o které se můžete zranit, resp. poškodit, jako třeba hřeby, vrtačky a pily. Dále některé postavičky, jenž jsou součástí pozadí, vám nebo protivníkovi mohou vlít pod nohy nějakou kluzkou nebo naopak lepkavou tekutinu. Z různých částí hrací plochy mohou vystřelovat fireballs či něco podobného. Vy můžete pomocí spínačů takovéto nástrahy spustit či vypnout. Čili další plus.

Grafika byla již minule vynikající a zde má být ještě vylepšena. O tom již svědčí větší počet úderů, nových robotů (ti staří budou reanimováni) nebo interaktivních a animovaných pozadí. Samozřejmě nesmí chybět strhující intro a skvělé animace při nástupu, vítězství či smrti. Kvalitu grafiky můžete sami posoudit z kolem rozmístěných obrázků.

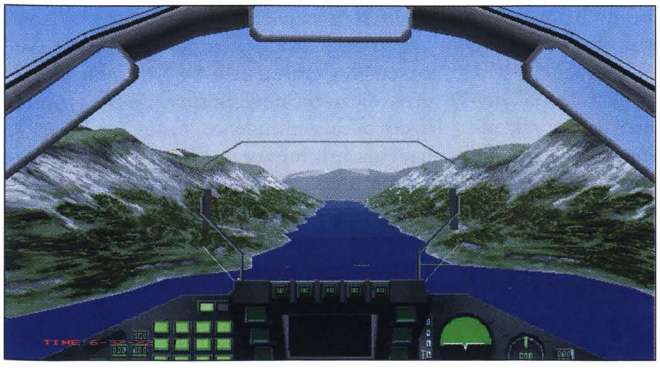
Takže těšit či netěšit? Já jsem od přírody optimista, takže doufám, ževšechny sliby budou splněny a že Rise 2: Resurrection bude opravdu bomba. Snad nebudu zklamán, uvidíme. **—Lewis**

první dojmy

platforma:	PC-CD
typ:	simulátor
žánr:	letadlo
producent:	Digital Image Design
vydavatel:	Ocean
distributor:	Ocean
datum vydání:	listopad 1995

EF2000

TOMÁŠ JUNGWIRTH



Už jste někdy pomýšleli na upgrade vašeho počítačového vybavení? Například po zjištění, že vaše stávající konfigurace už nestačí pokrýt požadavky nového softwaru. Nebo ze zcela jiného, taktéž pádného důvodu. Navrhnu vám jeden. *EF2000.* Ano, toto pokračování simulátoru *TFX* od *Digital Image Design* je tím důvodem.

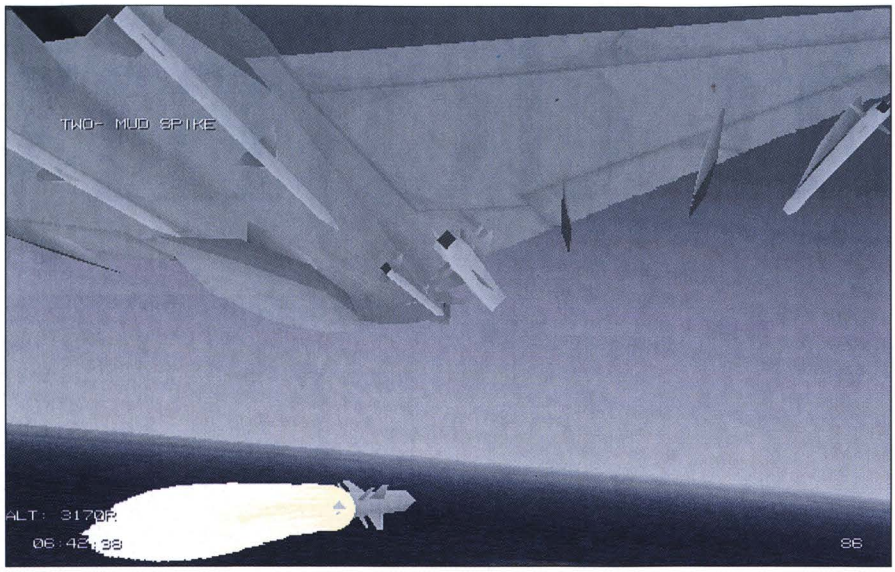
Jestliže jste po přečtení Muddokova článku jen mírně zaplesali nad existencí dalšího z řady simulátorů, musím vás přesvědčit o tom, že dokonalejší simulátor, možná i hra nebyla zatím stvořena.

DID přicházejí se simulátorem, který když jsem poprvé spatřil, otázal jsem se, je-li *EF2000* opravdu na PC. Vše, co tehdá Muddok nadšeně sepisoval, je pravda a skutečné. Řeknete si starý dobrý *Falcon* nebo i to staré *TFX* už nemůže předčít a s trochou nostalgie oprašujete tyto simulátory.

Abych tedy začal. Tento článek bude obsahovat jen strohé informace, více se dočtete v recenzi v následujícím čísle.

Tak tedy *EF2000* je simulátor letounu Eurofighter 2000. Tento zbrusu nový komplexní letoun je produktem čtyř evropských zemí - Velká Británie, Španělsko, Německo, Itálie a Francie, která později od programu odstoupila. První let prototypu se uskutečnil 27. března v neděli v Bavarii. EF2000 je po F-22 snad nejkomplexněji zaměřeným letounem. V porovnání se SU-27 Flanker ve vylepšené verzi vychází jako vítěz. Vzhledem k tomu, že se jedná o nové letadlo, budete mít

první dojmy



možnost používat takové vymoženosti, jako nový radar ECR-90 nebo stealth střely S-225 LRAAM. Vysvětlovat funkce a přednosti by bylo více, než na jednu recenzi, proto vás uvedu do problému asi takto. Letíte si jen tak v pohodě, najednou radar vám signalizuje nepřátelské letouny, k rozpoznání nepřítele slouží další systémy nazývané JTIDS (kombinace AWACS a JSTARS). Vy, aniž vás protivník spatří, vypálíte nový druh rakety S-225 LRAAM a je-li protivník do 80 km, asi se už domů nevrátí. To bylo velmi zjednodušené, podrobně až příště. Jedno ze zlepšení, které souvisí až s výrobou nových letounů je helma, kde se do stínítka promítají všechny důležité údaje. Proto je možné např. střílet a zalockovat nepřítele přes rameno nebo multi-lock. Vzdušné souboje však zdaleka nebudou probíhat až tak jednoduše, jak to v předchozích řádcích vyznělo. Ve vzduchu se setkáte snad se všemi letadly, které v NATO působí, plus doplněné o ruská super letadla. Jaký je tedy rozdíl oproti *„TFX 1"* a *Falconům?* Především v grafice, která vás přitáhne na první pohled. Plocha, kterou EF2000 spravuje je přibližně 4 milióny čtverečních kilometrů. Od pobřeží Norska, přes celou Skandinávii až k Petrohradu. Proto až zahlédnete detailně norské fjordy a ledovce, vzpomenete na vektorové simulátory a ptáte se Co? Jak? Proč? Hra běží v SVGA - menu neustále a během letu si rozlišení můžete snížit na VGA, plus tři stupně detailů. Krátce - vyberete si vždy vám odpovídající detaily. Tento problém se však dotýká hratelnosti. Jak je *EF2000* graficky a simulačně super, hratelnost jde v tomto případě úměrně s hardwarem. Hardwarem mám na mysli ani ne tak Pentium, ale především grafickou kartu. Podrobnosti také v příštím čísle.

Pohledů je jako v každém dobrém simulátoru poměrně dost, tedy základních. Rozhlížet se můžete po kabině a zvenku, prostě jak chcete.

V oblasti zvukové je to podobné jako v grafice. Ale grafika je přece jen více vidět a zvuk je tam méně častěji. To ho však nedegraduje jen na doprovodný atribut. Ani mě nepřekvapil hukot větru, hukot letadel, zvuk afterburneru (forsáž), komentář ženského hlasu, který reaguje na vaše pokyny, pokec radiem s wingmanem nebo základnou, to vše mě samostatně nepřekvapilo, ale jakmile jsem si uvědomil tu spoustu zvuků, zvučíků, hukotů společně s komentářem a hudbou, udělalo to na mě silný dojem. To však není na hře zcela to nejdůležitější. Nebudu vás zaplavovat technickými informacemi o *EF2000,* protože to možná i většinu hráčů nezajímá a chtějí si jen zahrát. Že téměř všechny funkce tohoto letounu jsou převedeny do hry, posazuje *EF2000* někam už mimo oblast her. Více do oblasti tréninkových simulátorů. Jakýchsi automatů pro piloty.

Také pro síťaře malá specialitka. Je vás osm a nemáte co hrát? Proč nezkusit *EF2000* po síti v osmi. Aspoň bude legrace.

Jakmile jsem otevřel manuál, stanul jsem na pochybách, zda je lepší hrát simulátor, nebo se probírat touto studnou informací. Každý fanda letu jistě doma poctivě studuje z manuálu *Strike Commandera* nebo dalších vzdušné manévry. Nic se neděje, studovat bude dál, jen na obálce manuálu bude stát nápis *EF2000.* Najdete v něm všechno a to doslova. Kdo je lepší, horší, SU-27 se svým kolmým letem-stáním, F-16, zbraně nové, staré, rychlé, pomalé - prostě všechno. Kdo má problémy a dodnes nepochopil vlastní princip letu, má možnost, kompletně vysvětlená fyzikální podstata letu a samozřejmě i pádu. Vše, co jsem uvedl výše je nic, nula, zbyteček toho, co je u *EF2000* podstatné a revoluční - to jsou návaznosti, propojení, logické a také samozřejmé důsledky akcí. Dám vám příklad. Letíte, pohoda a narazíte na skupinu nepřátelských letadel, nebo nepřátelský konvoj. Je tedy normální, že i oponenti mají mezi sebou velitele a ten jim dává rozkazy, že jsou také na misi a nejsou jen objekty, které vám po aktivaci programem jdou po krku, nebo předem spočítané polohy, a tudíž tam letíte podruhé a znovu, a oni jsou na stejném místě, že nelétají na definovaných vzdušných křivkách, ale variabilně reagují na vaší polohu a rychlost a ostatní atributy. Ptáte se, jak by ne, to je normální. Ano, ale až u *EF2000.* Nechci sahat autorům ostatních simulátorů do svědomí, neboť i jejich simulátory jsou odvedenou prací, a lze říci, že vesměs všechny simulátory, především letecké, jsou povedené. Ale *EF2000* nejvíce.

EF2000 je hodnověrným nástupcem svého staršího bratra, tedy ne jen jeho SVGA verze, ale zcela nově postavené na tom nejlepším z díla minulého. Tento simulátor je žhavý na hru měsíce, neřku-li hru roku. Velice mě mrzí, že podrobnou zprávu a popis tohoto zatím nejlepšího simulátoru vám přinesu až po vánocích, ale už tak je to zázrak, že tento první dojem můžete číst dnes.

—TJoker

JOSEF KOMÁREK

Gloom Deluxe

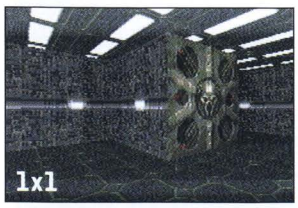
platforma: Amiga ECS, AGA s 68020 a vyšší, 2 MB RAM
typ: 3D střílečka
producent: Black Magic
distributor: Guildhall Leisure
datum vydání: 1995/96

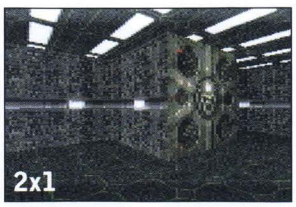
O letních prázdninách jsem recenzoval první finální 3D střílečku. Moc se mi líbila, jenže po ní přišly další a další a tak původní *Gloom* upadl do zapomnění. Proto firma *Guildhall Leisure* vydává druhý díl a z názvu je patrné, že je tu plno vylepšení. Předně je to zpestření výběru grafiky, tedy rozlišení a velikosti okna. Hra běží na každé Amize, takže i majetnější pětistovkaři s turbokartami s CPU 020 a alespoň 2 MB RAM mají konečně šanci zahrát si něco extra. *Black Magic* - autor *Glooma,* slibuje i kompatibilitu s virtuálními i-Glasses, což by byla bomba. Prohánět se budete ve třech nových prostředích s detailní grafikou, a chcete-li si zahrát v přestávkách mezi prací, můžete *Glooma* spustit i ve Workbenchovém okně (ať žije multitasking)! Hra po sériovém kabelu či modemu je již samozřejmostí, vybrat si můžete z asi třiceti typů modemů!

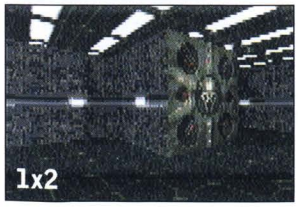
Můžeme se těšit na nová prostředí, ale bohužel nikoliv na nově pojatou hru. Při hraní preview jsem zjistil, že styl starého *Glooma* byl zachován, takže to bude zase jen bezhlavé střílení. Uvidíme, zda bude *Gloom Deluxe* v konečné verzi trochu lepší. **—Joe**

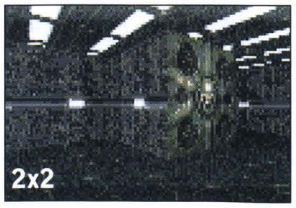
CITADELY A HRADY

Zde je ukázka nových rozlišení: zleva doprava je to 1x1, 2x1, 1x2 a 2x2 pixely. Hra je opět velmi svižná, ale na full screen s 1x1 to chce 030 na 50 MHz.









Score Megastore PRAHA
Skořepka 6, Praha 1
PO-PÁ: 10.00 – 18.00
SO: 10.00 – 14.00
Tel.: 2421 9581

Prodejny SCORE.

Score BRATISLAVA
Lazaretská 34, Bratislava 1
PO-PÁ: 10.00 – 18.00
Tel.: 07/367 885

Největší prodejny

Score Megastore OSTRAVA
Sokolská 39, Ostrava 1
Od prosince 1995

počítačových her

Score Megastore BRNO
Elektrodům – 3. patro
Jánská 9, Brno
PO-PÁ: 8.45 – 17.45
SO: 8.45 – 11.45

ve Střední Evropě.

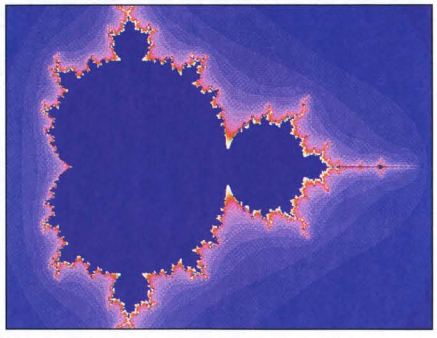
Score LIBEREC
Široká 32, Liberec
Tel.: 048/ 25 958
Od prosince 1995

GRAFIKA V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH

PETR CHLUMSKÝ

FRAKTÁLY

Slovo fraktál se před nedávnou dobou začalo vyskytovat ve velice hojné míře. Jako příklad mohou posloužit některá často používaná slovní spojení - fraktálová komprese nebo fraktálově generovaná krajina. Přes bohaté využívání fraktálů v praxi není nikde pojem fraktál jednoznačně definován a jeho chápání je do značné míry intuitivní. Redakce Excaliburu zastává názor, že fraktál je množina, jejíž Hausdorfova dimenze je větší než dimenze topologická. V počítačových hrách se fraktálových algoritmů používá převážně ke generování krajiny; tzn. že počítač sám podle jednoduchého algoritmu je schopen vytvořit model fiktivní krajiny. Poprvé tuto techniku použila Nova Logic v téměř kultovním simulátory bojového vrtulníku *Commanche Maximum Overkill.* Krajinu vytvářenou stejným způsobem používá například i Strike Commander od Originu.



Hned od samotného úsvitu počítačové historie se objevují pokusy o více méně realistické modelování 3D prostoru. Díky masovému rozšiřování osobních počítačů s výkonem několika MIPS tyto snahy zasáhly i výrobce počítačových her. S tímto poznenáhlu začaly do všeobecného povědomí pronikat pojmy, které s touto oblastí úzce souvisejí. Tento článek by měl osvětlit několik základních pojmů tykajících se počítačové grafiky a vás seznámit s nedlouhou historií všelikých počítačových simulátorů.

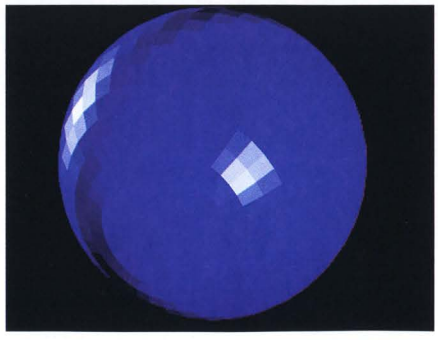
PRVNÍ LETECKÝ SIMULÁTOR. Úplně první pokus o počítačovou hru, ve které se autoři pokusili o realistické zobrazení 3D prostoru na stínítku monitoru, vytvořila roku 1978 firma SubLOGIC pro osmibitový počítač Apple II s procesorem Motorola 6800. V grafickém rozlišení 190 x 120 bodů se tvůrci pokusili vyrobit co nejrealističtější letecký simulátor. I přes omezenou výpočetní kapacitu počítače Apple II se podařilo vytvořit tehdy opravdu jedinečnou počítačovou hru, která se nesmazatelně vryla do dějin počítačové zábavy. Obrovský úspěch tohoto dílka dosvědčuje i fakt, že kompletně celá firma SubLOGIC,

RAY TRACING

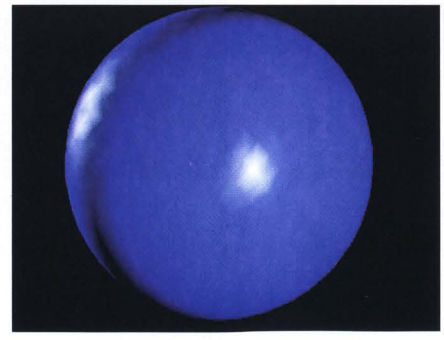
Jednou z nejdokonalejších metod zobrazení modelované scény je RAY TRACING. Díky tomuto algoritmu lze zobrazovat většinu světelných jevů na povrchu jednotlivých objektů. Ve hrách se s ní můžeme setkat pouze v podobě statických obrázků nebo animovaných částech. O Ray Tracingu v reálném čase se může uživatelům osobních počítačů v současné době pouze zdát.

METODY STÍNOVÁNÍ

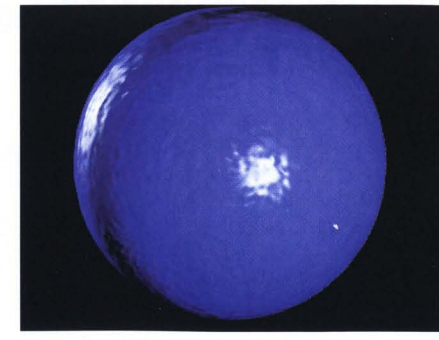
Věrohodnost zobrazení tělesa na obrazovce monitoru v poměrně vysoké míře závisí na zpracování světelných jevů na jeho povrchu. Zejména u zakřivených ploch dochází k radikálnímu zkvalitnění výsledného obrazu. V současných hrách, které se snaží zpracovávat modelovanou scénu v reálném čase (všechny simulátory) se především používají stínovací algoritmy, které jsou poměrně rychlé a mají velmi vysoký výsledný efekt. Jejich rychlost je ale podmíněna faktem, že tyto metody zanedbávají řadu aspektů. Například nelze těmito algoritmy zobrazit zrcadlové efekty na lesklých částech tělesa.



Nejjednodušší metodou je tzv. KONSTANTNÍ STÍNOVÁNÍ. Tento algoritmus předpokládá, že každý objekt je složen z několika rovinných ploch. Každé plošce potom přiřadí jednu barvu. V praxi je používán především pro svou jednoduchou implementaci a nízkými nároky na výpočetní kapacitu. Díky těmto výhodám byl velice často používán u prvních simulátorů, jako byly například *F29-RETALIATOR, LHX Attack Chopper, Stunt Car Racer, Epic, Carrier Command* apod.



Poněkud optimálnější metodou je GOURAUDOVO STÍNOVÁNÍ. V praxi se též můžeme setkat s názvem INTERPOLACE BARVY. S tímto algoritmem již lze dosáhnout relativně dobrého zobrazení modelované scény. V současné době je tato metoda stínování nejpoužívanější. Lze se s ní setkat například ve hrách *Strike Commander, TFX* nebo *TIE Fighter.*

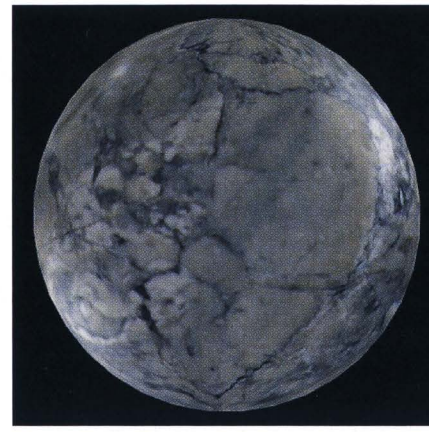


Poslední zde uvedeným algoritmem je tzv. PHONGOVO STÍNOVANÍ. Někdy se též užívá označení INTERPOLACE NORMÁLY. S touto metodou se v současné době nemůžete setkat v žádném simulátoru. Tato skutečnost je podmíněna poněkud vyšší náročnosti této metody na výkonnost procesoru. Kvůli zdůraznění vysokých kvalit této metody byla na povrch koule nanesena mapa nerovností.

TEXTURA

Struktura materiálu, ze kterého je objekt vyroben, se znázorňuje pomocí TEXTUR. V praxi se můžeme setkat s několika typy textur. V počítačových hrách se v převážné míře setkáme s texturou v podobě předem vytvořeného obrázku, který se posléze nalepí (namapuje) na některou část tělesa. Tímto postupem je docíleno velmi vysoké kvality zobrazované scény. Potahování objektů texturami se v poslední době používá v téměř všech hrách, které nějakým způsobem pracují s třírozměrným prostorem. Pro ilustraci lze uvést například hry *Doom, System Shock, Strike Commander* nebo *Overlord.*

Velmi jednoduchá ukázka textury, pomocí které lze dosáhnout efektu, že objekt je vyroben z jednoho kamenného bloku.



Pomocí stínování a použití textury z předcházejícího obrázku docílíme velice realistického vyznění celé modelované scény.

MORPHING

MORPHING je postupné přetvoření jednoho obrazu ve druhý. Nejčastěji můžeme tento postup vidět ve filmech či videoklipech při změnách jednoho obličeje ve druhý. Morphing má dvě základní varianty - 2D a 3D. Zatímco 2D-morphing se nezabývá jednotlivými objekty ve scéně, a pracuje s již předem vytvořenými obrázky, tak 3D-morphing (logicky) pracuje s třírozměrnými daty, která modifikuje a z nichž je teprve vyrenderována výsledná scéna.

kterou tehdy tvořili dva studenti Illinoiské univerzity Bruce Artwick a Stu Moment, přešla pod ochranná křídla Microsoftu. Zde začali oba pilně pracovat na zdokonalení svého dílka pod názvem *Flight Simulator.* Toto téměř monumentální dílo se ve svých jednotlivých verzích neustále zdokonalovalo. Současná verze má již pořadové číslo 5 a pracuje v grafickém rozlišení 640x400x256.

SIMULÁTOR VRTULNÍKU TOMAHAWK.

Od tohoto prvního pokusu uplynula poměrně dost dlouhá doba, kdy žádná ze světových softwarových firem nevytvořila v této oblasti nic významného. Až roku 1986 přišla firma Digital Intergration se simulátorem vrtulníku *Tomahawk.* Tento mistrovský kousek programátorského umění postupně dorazil na téměř všechny tehdejší osmibity. Snad nejslavnější byla implementace pro ZX Spectrum. K této legendě se nakonec připojilo jen několik dalších děl, která se ve své době stala velice populární. Za všechny jmenujme alespoň hru *Driller* nebo *Total Eclipse.*

Přes všechnu snahu programátorů se však nedá překročit jistá hranice, kterou určuje výkonnost hardwaru. Proto je zpracování těchto her dosti jednoduché. V drtivé většině jsou objekty na obrazovce zastoupeny jenom svými drátěnými modely (tzn. tělesa mají nevyplněné plochy). Krajina byla povětšinou reprezentovaná pouze horizontem. I přes všechna tato zjednodušení jsou tyto simulátory pomalé, což omezuje jejich hratelnost. Posledním povzdechnutím programátorů před přechodem na výkonnější platformu se stal *F16 Combat Pilot* od Digital Intergration. Tento simulátor považuji (ve verzi pro Sharp) za asi nejkvalitnější hru tohoto typu na osmibitech.

SIMULACE NA AMIGU.

Po veliké boomu počítače Amiga 500 se s rozličnými simulacemi roztrhl pytel. I když architektura tohoto počítače příliš těmto snahám nepřeje, tak zde vzniklo dosti kvalitních simulátorů. Za nejzdařilejší zde uvedu *A 10 Tank Killer, Test Drive, Fighter Bomber* či asi nejúspěšnější *Falcon.* Na PC tehdy vzlétá pouze *F29 Retaliator* a *LHX Attack Chopper.* Všechny tyto hry nesou společné znaky doby, ve které vznikaly. Objekty, se kterými se můžeme setkat, jsou maximálně zjednodušeny, nepoužívají se textury a s oblibou je používán algoritmus konstantního stínování. Povrch, nad kterým se pohybujeme, je reprezentován jako placka, na které se nachází jen několik jehlanů, reprezentujících horská úbočí.

Na Amigách tato situace vládne doposud, protože ani Amiga 1200 nestihne rozhýbat v reálném čase větší množství texturovaných a vystínovaných objektů. Naštěstí výkonnost strojů kompatibilních s PC rostla, a proto se mohlo ve hrách používat stále dokonalejších technik zobrazování třírozměrného prostoru.

DOOM.

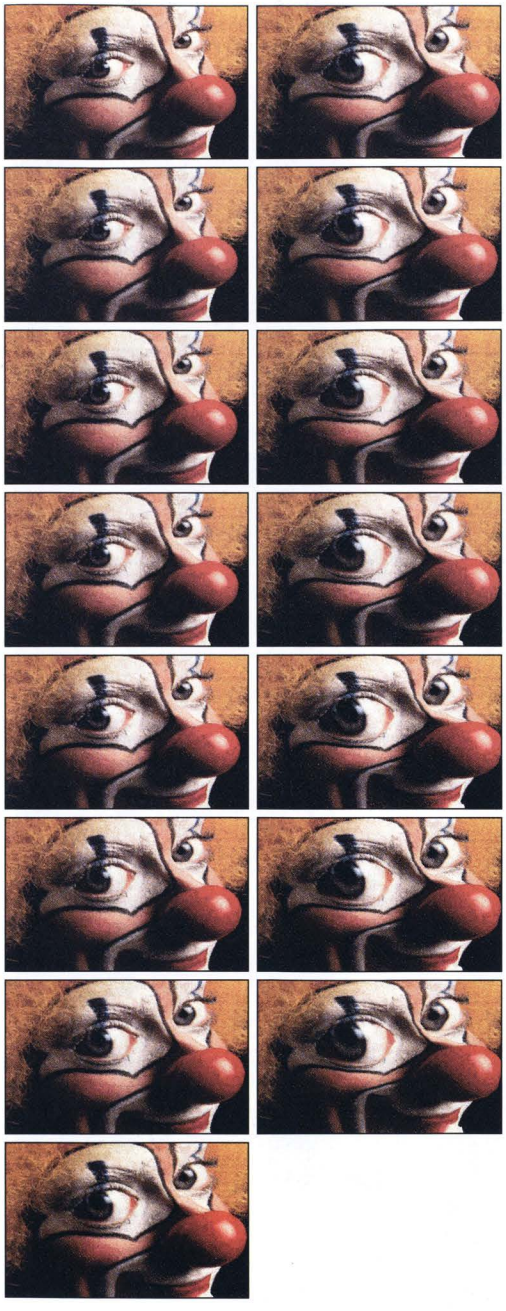
V tomto přelomovém období přišla docela nenápadně firma iD Software s hrou, která svého času ovládla svět. Jednalo se o hru *Wolfenstein.* Poprvé je zde použit pohled z očí hlavního hrdiny, který se plynule mění v závislosti na jeho pohybu. Dalším prvkem, který přibližoval tuto hru realitě, byly zdi, které byly potaženy texturami. Navíc herní okno zabírá takřka celou obrazovku. K tomu je nutno připočítat velice rychlý a dynamický pohyb po bludišti. Přes tyto klady měla hra několik nedostatků. Stropy a podlahy abstrahovaly do jednotně vybarvených ploch. Stěny svíraly s podlahou pouze pravý úhel a celé bludiště se rozprostíralo pouze v jedné úrovni (chyběly zde schody, nadchody, podchody, prolákliny apod.).

Firma iD Software naštěstí neusnula na vavřínech a na začátku roku 1994 přišla s bombastickou hrou *Doom.* Sice se jedná o hru stejného typu jako *Wolfenstein,* ale konečně zde můžeme hovořit o téměř realistickém zobrazení bludiště, protože se konečně setkáváme v hojné míře s vertikální členitostí terénu. Všechny plochy (tedy i podlahy a stropy) jsou pokryty texturou. Když k tomu opět připočítáme herní okno přes celou obrazovku a vysokou rychlost zobrazování situace, která probíhá před vašima očima, není třeba blíže komentovat obrovskou popularitu této hry.

Tento způsob zobrazování herní situace byl ostatními herními producenty nejenom kopí-

WARPING

WARPING je pouhou deformaci téhož obrazu. Takže zatímco pro morphing potřebujete dva vstupní obrázky, tak warping si vystačí pouze s jedním. Také warping ma dvě varianty 2D a 3D, které jsou analogické jako u morphingu.



rován *(Heretic, Dark Forces, Rise of the Triad)*, ale i zdokonalován. První takovou vlaštovkou byl skvělý cyberpunkový epos *System Shock*. Spolu s dokonalejším algoritmem, který se stará o zobrazování vašeho pohledu do prostoru (konečně se můžete dívat nahoru a dolů a stěny již mohou svírat s podlahou i jiný než pravý úhel) a velice propracovaným interiérem kosmické stanice již lze konečně mluvit o velmi vysoké kvalitě přenesení třírozměrného prostoru na váš monitor.

Stejných kvalit dosahuje i hra *Descent*, která *System Shock* překonává především díky rychlosti, s jakou se můžete v nitru roztodivných planet pohybovat. Jako bonbónek navíc ještě přikládá možnost připojení 3D brýlí nebo VR helmy. S podporou těchto periferních zařízení tato hra již stojí před branami virtuální reality a čeká na své pokračovatele.

NOVÉ TECHNIKY. Mezitím se samozřejmě zdokonalovaly i klasické simulátory. Zde se nejvíce uplatňovaly techniky texturování *(F-14 Fleet Defender)* a stínování *(TIE Fighter)*, které lze vysledovat i u velice raných projektů. Největším zlomem asi byl *Commanche Maximum Overkill*, který přišel s naprosto revolučním zpracováním krajiny, nad kterou jste se mohli ve svém velice oblíbeném vrtulníku prohánět. Krajina byla vytvořena pomocí fraktálních technik a všechny tehdy překvapila díky své obrovské realističnosti, jež se zdála být naprosto nepřekonatelnou. V pozdější době se s obdobným zpracováním krajiny můžeme setkat například u her *Strike Commander, Armored Fist* či *Magic Carpet*.

V nedávné době se místo nějakého extrémního zlepšování algoritmů spíše přecházelo k vyššímu grafickému rozlišení *(Wing Commander III* nebo *U.S. Navy Fighters*, který dokonce pracuje i v režimu 1024x768x256).

Pokusit se odhadnout, co přijde v době budoucí je záležitost dosti obtížná, neboť již dnes si při hraní simulátorů tak tak vystačíme s Pentiem na 133 MHz. Podle mého názoru však v budoucnu bude, spíše než super rychlého procesoru, potřebna hardwarová podpora pro rendering třírozměrných scén (podobně jako je tomu u většiny pracovních stanic firmy Silicon Graphics).

3D BLASTER. Jedním z řešení by mohl být výrobek firmy Creative Labs se jménem 3D-Blaster. Tato přídavná karta do PC obsahuje prakticky všechno, co si může vývojář jakéhokoliv simulátoru jen přát. Snad jen doufám, že se tento výrobek stane standardem, a nenastane takový chaos, jakého jsem byl svědkem před třemi roky, kdy nás nejrůznější firmy zahrnovaly obrovským množstvím navzájem nekompatibilních videokaret.

Pro srovnání uvedu malý příklad výkonnosti této karty. U simulátoru, jenž pracoval v rozlišení 640x480 HiColor (65536 barev) stačilo klasické Pentium na 100 MHz s dobrou grafickou kartou zpracovávat data s rychlostí 8 až 10 snímků za sekundu. Naproti tomu prachobyčejná 486 DX4/100 MHz s 3D-Blasterem stačila zásobovat diváky až 20 snímky za sekundu.

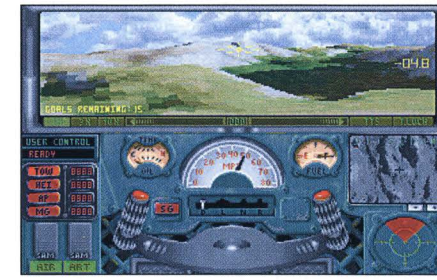
Pro tuto výkonnou hračičku svědčí i fakt, že bude k mání za lidových 350$ a již o vánocích si budete moci zahrát dokonale graficky zpracované simulátory podporující tuto kartu *(Magic Carpet Plus, Flight Unlimited* anebo *Cyberspeed)*.

Více informací o tomto malém zázraku si budete moci přečíst v některém příštím čísle Excaliburu, kde bude tato karta podrobena důkladnému redakčnímu testu. **—Genagen**

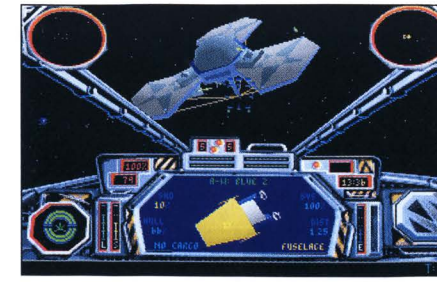
RENDERING

V poslední době se velice často setkávám se záměnou pojmů rendering a ray tracing. RENDERING je obecný proces vytváření kvalitního obrazu z modelované scény pomocí počítače. Naproti tomu ray tracing je jedním z algoritmů tvorby obrazu z modelované scény. Ve hrách se nyní velice často používají dopředu vyrenderované animace, které se během hry pouze přehrávají. S tímto trendem se můžeme například setkat ve hrách *The 7th Guest, Microcosm, Mega Race* nebo *Creature Shock*.

***Strike Commander* - Tento trumf vynesla firma Origin. Můžeme se zde setkat s FRAKTÁLOVĚ GENEROVANOU GRAFIKOU a letadly, která jsou POTAŽENA TEXTUROU a precizně vystínována.**



FRAKTÁLOVĚ GENEROVANÁ KRAJINA se na dlouhou dobu stala doménou firmy Nova Logic. Toto je ukázka z jejich simulátoru tankových bitev *Armored Fist*.



***TIE Fighter* - klasika mezi vesmírnými simulátory. Vesmírné křižníky sice nejsou potaženy žádnou texturou, ale jsou VYSTÍNOVANÉ.**

Origin

PROFIL FIRMY

KAREL TAUFMAN

RICHARD GARIOTT

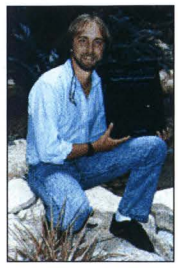
Foto: PC Format, Future Publishing

Letos čtyřiatřicetiletý Richard „Lord British" Gariott, designér světového jména, tvůrce megaúspěšné Ultimovské série a zakladatel Originu má titul Senior Vice President of Product Development / Creative Director firmy Origin a od doby, kdy Origin koupili Electronic Arts, funguje také jako Executive Producer pro EA. Gariott je také členem takzvané Society of Creative Anachronism, zajímavého sdružení, o kterém si snad budeme moci říci něco více někdy příště.

Richard Gariott je velký snílek. Místo aby kupoval akcie, pozemky a umělecká díla, vráží své peníze do hraček a kostýmů ze středověku. Vytkněte mu to.

profil firmy Origin

Ještě, než do toho zabředneme, bude dobré upozornit na to, že Richard je Texasan. Texas je bohatý stát a většinou se o jeho obyvatelích říká, že nemají rádi cizince, i třeba z jiných států unie. Texas je státem pro sebe, bez problémů by si na sebe vydělal, a to přesto, že na většině jeho rozlohy jsou pouště, nebo stepi. V Dallasu, který je jen pár kilometrů severně od Houstonu, kde Richard vyrůstal, byl zastřelen John Fitzgerald Kennedy. Texasané nosí rádi klobouky a vysoké, cowboyské boty. To jen abyste byli v obraze.



Lord British v poněkud civilním provedení s kusem podezřelého hardware v rukou. A děvčata - není ženatej! (myslím Richarda, ne ten kus hardware)

Richard chodil do High School v Clear Creek, v Houstonu. Tam se setkal se svým prvním počítačem. Byl to teletype se čtečkou děrné pásky. Modemem byl připojen k Region 4 Cyber. V tu dobu právě začal Richard probírat esoterickou fyziku, která mu (stejně jako mně) nic neříkala. Z mírných depresí ho pak vyvedlo spontánní nadšení nad objevem něčeho tak fantastického, jako jsou počítače.

Od té doby, co spatřil tento kompjůtr, chodil Richard do školy jen psát hry. „Nestudoval jsem, neskládal zkoušky a oni se jenom na konci semestru podívali na všechno co jsem napsal a dali mi áčko (jako naše jednička - KaT). " Tak to šlo celé poslední tři roky školy. Za tu dobu napsal Richard něco přes dvacet osm her. Tu první, pokud by mezi vámi byli mladí historici, napsal v šestnácti. Školu nakonec nedokončil. Začal vydělávat peníze hrami, které ho bavily a umožňovaly mu pracovat a bavit se zároveň. Ještě několik let žil Richard v přesvědčení, že se jednou do školy vrátí a studia dokončí získáním titulu, ale nikdy to už neudělal. Nakonec, možná že mu jednou dají čestný doktorát, jako se to stává některým nejmenovaným politikům. Už dnes si totiž Richarda zve jeho stará škola na přednášky o tom, jak psát úspěšné počítačové hry.

Odpověď na takovou otázku je pro Richarda těžká. „Dříve stačilo sednout si a s průměrným nápadem jste mohl sám napsal vcelku dobrou hru. Dnes je to už zcela jiné. Na jedné hře pracují mnoho měsíců týmy odborníků. Zatímco dříve stačily grafické, hudební a spisovatelské kvality jednoho člověka k vytvoření kvalitního prostředí, dnes je to už holý nesmysl. Aby byla hra konkurenceschopná, musíte ji navíc dokončit tak během roku. "

„Trochu snadnější to budete mít v případě, kdy jste dobrý v nějakém oboru a chcete své schopnosti nabídnout nějaké firmě. Pokud chcete například být programátorem, měli byste znát C++ a Assembler. Nejlepší je začít v nějaké velké společnosti, jako je Origin, a postupně si budovat kariéru odspodu. Tak poznáte všechny aspekty výroby hry. Jeden z velkých problémů Originu je, že nemůže najmout lidi kvalit, které potřebuje. Musíme si je vychovávat sami, " říká Richard.

Tohle je jedna z variant podob země zvané Britannia. Vrátí se sem ještě někdy Avatar?

Vraťme se ale zpátky do Richardových studijních let. V roce 1979 (to mi bylo devět let - KaT) pracoval Richard v obchodě s počítači a softwarem - Computer Land. Nedělal tam žádnou výzkumnou práci, software, nebo vývoj. Byl prodavačem. V Computer Landu měl konečně přístup k Applu II, což mu umožnilo vložit do jeho her i 3D „beholderovskou" perspektivu. Tak vznikl dnes již legendární - „Akalabeth". Akalabeth byl založen na některých hrách, které na škole v Clear Creeku vytvořil. Stejně jako všechny předcházející i ona byla napsána v Basicu. Richard tvořil Akalabeth stejně jako hry na škole jen pro sebe a své přátele, ale když jeho bejby uviděl majitel Computer Landu, Richardův šéf, přesvědčil ho, aby začal hru prodávat. Richard se k tomu sice moc neměl, ale nakonec do toho vrazil nějakých dvěstě dolarů na igelitové sáčky a obálky a vlastně Akalabeth publikoval. Richard se nezabýval reklamou a prodával Akalabeth jen v obchodě, kde pracoval a tak měl vlastně štěstí, že se jedna z těch osmi her, které v Computer Landu prodal, dostala do rukou šéfa jedné distribuční společnosti z Kalifornie. „Jednou mi zavolali do práce s tím, že na mě na letišti čekají letenky, " vzpomíná Richard. „Tak jsem se sebral, zaletěl do California Pacific a oni mi dali podepsat nějaký kus papíru. Od té doby mi posílali peníze." S prvním komerčním úspěchem ale Richard začal být náročnější a protože se mu nelíbila první obálka Akalabethu, udělal mu grafik Dennis Loubee novou, která byla trochu víc sexy. Dennisovo jméno vám asi nic neřekne, ale je to člověk, který od té doby dělal obálky ke všem Ultimám. Šikulka.

V pozdějších Ultimách začíná hrát určitou roli i sex. Na jedné straně se Avatar věnuje omezenému flirtování a platonickému zamilování, které doprovází jen několik bouřlivých polibků. Na druhé straně, kdykoliv navštíví lázně, neopomene zalézt do odděleného pokoje s lazebnicí, která nabízí „speciální služby za úplatu".

Richard Gariott - Ultima

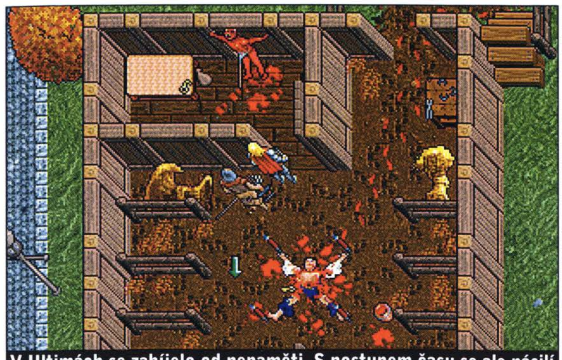
Richardovi bylo v té době teprve devatenáct let a komerční úspěch Akalabethu, který nikdy nemínil vydat, ho příjemně zaskočil. Řekl si, že když tahle věc vydělala tolik peněz, co se asi stane, až napíše hru od začátku určenou ke komerčnímu prodeji. Tak vznikla první Ultima. Byla také napsána v Basicu a vydělala ještě více než Akalabeth. (Recenzi i návod na Ultimu I najdete také na stránkách tohoto Excaliburu). Na Ultimě I pracoval s Richardem i Robert. Podobně jako zakladatelé velké modré - IBM, i budoucí otcové Originu začínali v garáži, která nebyla ani jejich - stále totiž bydleli u rodičů (v USA bývá zvykem odstěhovat se před dvacátým rokem života) v Houstonu v Texasu. Tak mne napadá, že by se někdo z našich čtenářů mohl chopit studie na téma „Vliv garáží na historii Spojených států". Případnému zájemci přidám ještě další tip - jedno filmové studio. Ale zpět do Richardova života.

V této době už začalo být Richardovi jasné, že má na to uživit se tvorbou a prodejem her a rozhodl se vytvořit ještě lepší hru - Ultimu II, kvůli které se naučil strojový kód. V té době měl problémy s jeho dosavadními distributory - California Pacific a oni mu přestali vyplácet procenta z prodeje. Proto zašel s Ultimou II ke konkurenci - k Sierra On Line. Sierra byla hrou nadšena (já taky, proto ji najdete v příštím Excaliburu - KaT) a slíbila Richardovi distribuci v krabičce a s mapou vytištěnou na látce. Pro Gariotta to byla odpalovací pružina.

Abychom pochopili situaci, musíme si uvědomit, že většina her se na začátku osmdesátých let prodávala v igelitových sáčcích stejně jako dnes shareware. Většinou se jednalo o kopie coin-upů, které v té době ovládaly svět počítačových maniaků.

Zde si dovolím ještě jeden odskok stranou. Ultima II byla první Ultimou s mapou vytištěnou na látce a to se od těch dob stalo jakousi pečetí celé série. Je to unikátní věc hlavně proto, že jsou velmi drahé a tak se jim distributoři brání. Už třeba budget verze starších Ultim mají mapy natištěné na silnějším papíře jenom proto, aby byly levnější a některé CD kompilace je postrádají úplně.

Po úspěchu Ultimy II se Gariott zamyslel nad programem, který napsal a do třetího dílu ságy se vrhl s přesvědčením napsat o mnoho lepší engine a s ním i mnohem kvalitnější hru. Díky penězům ze softwaru se také mohl osamostatnit. V roce 1983 mu bylo právě dvacet tři let, když se svým bratrem Robertem založil Origin speciálně za účelem publikování Ultimy III. Kluci se konečně odstěhovali z domu rodičů a podstoupili dost drastickou změnu podnebí, když horké a suché počasí Texasu vyměnili za chladnou a plačtivou Novou Anglii (New England). K Richardově radosti začali dostávat dopisy adresované přímo jim, v nichž se fanoušci vyjadřovali k jejich práci. „Nikdy předtím jsem tolik dopisů nedostával," vzpomíná Gariott. Možná to byla právě podpora fanoušků, která mladíkům pomohla přežít. Přes úspěch Ultimy totiž procházeli nepříjemným životním obdobím, které se ve spojení s problémy kolem Originu proměnilo v životní krizi. „Znáte to období, když se odstěhujete z domu rodičů, chcete si dělat všechno po svém, jste rád, že jste svobodný, ale prostě si nejste dost jistý, jestli děláte ta správná rozhodnutí tak docela sám. A tak moc si přejete, aby vám někdo poradil a pomohl, i když jste o to ponejprv nestál," říká Gariott.



V Ultimách se zabíjelo od nepaměti. S postupem času se ale násilí stává propracovanější a dramatizující. Rituální vražda jako je tato není výjimkou (má někdo zájem o jeden kbelík krve?).

„V Ultimě V jsou některé postavy, které sice mají dobré srdce, ale pod novou vládou temných sil jim je dobře, a tak s nimi spolupracují.“

Ultima IV začala vznikat někdy v tomto těžkém období. Richard se už naučil programovat dost dobře na to, aby se mohl věnovat jiným aspektům své hry a u tohoto dílu Avatarovy ságy se poprvé více soustředil na vyprávění příběhu. Poprvé se pokusil změnit primitivnost konceptu „jdi a zabij zlého kouzelníka“ a vložil do příběhu i určité etické hranice.

Pokud se v Ultimě IV ještě stále dalo lehce rozeznat kdo je dobrý a kdo zlý, v jejím pokračování už Richard veškeré ostré hranice smazal. „V Ultimě V jsou některé postavy, které sice mají dobré srdce, ale pod novou vládou temných sil jim je dobře, a tak s nimi spolupracují, “ komentuje hru Richard.

S Ultimou VI přišel také skok z Apple na PC. V té době se začal Richard dostávat do potíží s počítačem, pro který až doteď tvořil hry. Apple měl procesor 6502, 64 k paměti a běžel na 1 MHz. PC v té době běželo na 12 MHz s 640 k paměti. Pro Gariotta to byl vítaný technologický skok. Ačkoliv byla Ultima VI první hrou vytvořenou pro C, nemusí PC-čkáři lkát. Celá série byla později přepsána i na tento počítač a lze ji stále koupit v některých obchodech.

Následovala Ultima VII, která markantně zvětšila postavičky a vylepšila grafiku. V Ultimě VI se poprvé v celé sérii objevila možnost používat k ovládání hry myš. Vylepšená verze tohoto systému pro Ultimu VII je kompletně Richardovým konceptem. Inspiroval se prý Robertsovou starší hrou „Times of Lore“ a také „Dungeon Masterem“. Interface je tak dobrý, že byl jen s malými změnami přebrán i do následujícího dílu ságy.

S Ultimou VII přišla i další podstatná změna. Do šestého dílu ságy vedl Richard Ultimu železnou rukou. Se sedmičkou poodstoupil jaksi do ústraní a nechával za sebe pracovat své podřízené (Že by mu došly nápady? Kdo ví). Stále si ale ponechává titul The Chief Designer celé série.

Na svých putováních se Avatar dostane do mnoha tajemných a magických míst. Toto je například sídlo vládce času - Time Mastera. Modrá brána v pozadí je jedním z poznávacích znaků Ultimy.

Richardův přerod od kompletně autorského tvůrce v „pouhého“ organizátora byl náročný a pro Gariotta bolestivý. Jak sám říká, úplně nejhorší bylo, když se začal o programování dělit s novými programátory. Bylo pravidlem, že každý člen skupiny vylepšoval kód, který napsal ten druhý a to už Richardovi nesedělo. Protože se mu stále více zamlouvala práce organizátora a geometricky s tím ho rozčilovala práce programátora, upustil od ní Richard kompletně. „Od té chvíle ze mne spadlo veškeré napětí, které jsem prožíval při setkání s dalšími programátory. Vždycky jsem si říkal, co mi zase provedli s mým strojákem a oni ho většinou vylepšili. To mne asi štvalo nejvíc,“ rozpomíná se Gariott. Navíc mu tento přerod přinesl výhodu, která se mu nesmírně zamlouvá. „Když se mi něco nelíbí, tak řeknu - předělejte to - a od té chvíle je to problém někoho jiného,“ usmívá se potěšeně.

Na Ultimě VII pracoval neustále tým dvaceti pěti lidí, který se v krizových situacích rozrůstal na třicet a jak Richard sám říká, to už byla nechutná fuška na organizaci (kterou měl na starosti právě on). Ve skupině bylo neustále osm programátorů, čtyři TDA (Technical Design Assistant), dva specialisté na audio, čtyři spisovatelé a čtyři grafici. Richard Gariott je řídil a k ruce měl ještě tzv. Production Assistant - Michelle.

Avatar může být kluk i holka, případně též transvestita.

Ultima VII přenesla Origin do nové éry megarozpočtů. Její výroba totiž přišla na celý milion dolarů. V té době to byla prostě gigantická částka. Peníze, které bratři Garriottovi vrazili do riskantního projektu se přitom vrátily hned první den prodeje, kdy Origin dostal objednávku na šedesát tisíc kusů.

Ultima VIII - Pagan, zatím poslední v sérii Avatarových dobrodružství přinesla hodně všeho. Hodně radosti i zklamání. Předně tu byla krásná grafika i animace a fantastický příběh, ale to všechno kazila přílišná náročnost na rychlost počítače. Origin tentokrát přecenil rychlost pokroku a své nároky na hardware pěkně přehnal. Tomu také odpovídala reakce některých fanoušků, kteří se k ní stavěli zcela odmítavě. Dalším trnem v patě jim byl arkádovský prvek skákání přes mizející plošinky, který byl použit v Ultimách vůbec prvně. Ať se na věc díváme jakkoliv, a věřím, že co čtenář to odlišný názor, je fakt, že práce na datadiscích pro Pagana byly zastaveny. Přitom engine hry byl už od ranných stádií koncipován tak, aby přijímal datadisky bez problémů. Origini se totiž poučili z problémů, které jim pozdní nápad s dodatečnými příběhy přidělal v Ultimě VII.

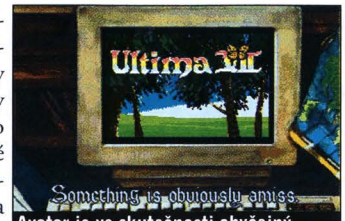
Richard Gariott - ohlédnutí za Ultimou

Když se dnes Gariott dívá zpět, je hlavně pyšný na to, že s každou Ultimou začínal vlastně úplně od základů. Když se nad tím zamyslíme, má pravdu. Doom 2 je vylepšením enginu z Dooma 1, jako dodatek tu máme pár potvor navíc. King Questy 1 a 2 jsou na první pohled úplně stejné. Mluvit o podobách Ufa 1 a Ufa 2 od Microprose je taky zbytečné. Tato skutečnost nijak nesnižuje kvalitu vyjmenovaných her. Byl bych ostatně sám proti sobě, protože všechny které jsem zde vypsal jsou moje favoritky, ale poslouží nám jako velmi dobrý příklad odlišnosti Gariottova přístupu. S každou Ultimou chce nový engine. S každou Ultimou chce jít dopředu. A když náhodou vydává více dílů pro jeden engine, dopadne to jako s Ultimou VII. Její odštěpky Silver Seed, Forge of Virtue a Serpent Isle byly všechny vydány jako díly Ultimy VII, ne jako Ultima VIII, Ultima IX a Ultima X. Tento přístup se vlastně nezrodil z nějakého bohulibého přesvědčení, ale úplně náhodou. První Ultimu napsal v Basicu, druhou ve strojáku a tak dál a dál. Více se o tom dozvíte v našem exkluzivním seriálu, který pokryje všechny Ultimy.

Ačkoliv je Richard jako designér her šťastný, přece je na něm vidět frustrace, když uvažuje o své roli v historii. „Když píšete knihu, tak ji dáváte do ringu se vším co už bylo někdy napsáno. Konkurence je ohromná a šance na to, že si vytvoříte nový pomník, jaký má v dějinách třeba Shakespeare, je mizivá.“

Richard Gariott v jedné ze šťastnějších chvil svého života. Jak můžete vidět z výrazu jeho tváře, bere svou funkci krále Britannie skutečně vážně.

profil firmy Origin



Avatar je ve skutečnosti obyčejný kluk. Hraje počítačové hry, dívá se na video, na telku, poslouchá pop music.

„Na druhou stranu počítačové hry jsou silně ovlivněny časem. Hry, které byly dobré před čtyřmi - pěti lety dnes už nikdo nehraje. To přináší výhodu ve snížené konkurenci. Vlastně soutěžíte jen s tím, co je právě na trhu a vaše šance na vyniknutí jsou větší. Na druhou stranu, za pět let po vašem dnešním megaúspěchu nevzdechne ani pes a to je ohromně frustrující. Dříve mne to velmi trápilo, ale dnes jsem se už vyrovnal s představou, že hráči Ultimy 30 nebudou hrát Ultimy 1-25. Ale já udělám všechno pro to, aby alespoň znali historii těch her," říká Richard.

Grafický postup od první Ultimy k zatím poslední Ultimě VIII - Pagan je zarážející. První Avatar se vešel do čtverečku 8 x 8 bodů a měl celé dvě fáze animace. V Paganu je vysoký čtyřicet osm pixelů a má údajně přes patnáct set fází pohybu. Woah!

Zvláštního úspěchu se Ultimě dostalo v Japonsku, kde po celé sérii počítačoví hráči doslova šílí. Začali se dokonce vydávat kreslené seriály, knížky a zpěváci přišli s písničkami na jejich téma. Počítačové firmy začali sérii kopírovat podobným stylem her.

V podobě Lorda Britishe nelze nepoznat autora celé série - Richarda Gariotta. Ve skutečnosti jsou i ostatní postavy ve hře inspirovány skutečnými lidmi, mnohdy i s použitím jejich tváří. Pro Serpent Isle byla dokonce vyhlášena soutěž, jejíž výherci se pak ve hře objevili jako NPC postavy.

Origin vytváří hry hlavně pro IBM PC kompatibilní počítače, ale nebrání se převodu programů na jiné platformy. Jejich starší titul „Ogre" byl přepsán na sedm různých počítačů. Ultimy se zase produkují a nebo připravují také pro SNES, Game Boy (!!!) a některé systémy Sega. Pokud je mi známo, tak zatím jen pro distribuci ve Spojených státech.

Richard Gariott - budoucnost Ultimy

Během prací na Ultimě VIII se už celá jedna sekce Originu tvrdě ponořila do vývoje enginu a technologií pro Ultimu X. Zatímco Ultima IX by měla být v mnohém podobná svým předchůdcům, Gariottův sen je umístit desátý - výroční díl ságy do virtuální reality. Přilba, rukavice a tak podobně. Jedním z prvních zájemců o spolupráci se jevilo už v začátcích Nintendo, které připravovalo svůj velmi levný virtuální sytém. Z pohledu hráče to ale může znamenat zrušení a konec Ultimovské série. Zatím existovali vedle sebe Ultima Underworld a Ultima se svým isometrickým zobrazením. Gariott sice říká, že se Ultima X bude moci hrát i s myší, bez přilby a rukavic, ale věřte mu.

Ačkoliv Ultimy zatím nepodporují hru dvou hráčů, Origin k tomu nekompromisně směřuje. Pomalu, ale jistě. První úvahy o multiplayer systému se objevily u Underworldu. Systém byl pak téměř vyvinut pro Ultimu VII, ale nakonec nebyl do finální verze umístěn a v Ultimě VIII už měl být téměř najisto, ale nakonec byl i odtud vytažen a nebyl vydán. První krok byl učiněn vyřazením prvku skupiny postav, které hráče doprovázejí - i když i ta byla ponejprv zamýšlena a dokonce v enginu napsána. Hra byla ale tak pomalá, že se raději Origin chopil konceptu jedné postavy. Prozatímní testy se hrou po modemu využívaly Novell a snahy jdou k umožnění hry modem-modem. Origin je také připraven testovat tento druh hry na hráčích. Až se dospěje k nějaké rozumné podobě systému, bude nejprve testován vnitřně, pracovníky Originu (tomuto druhu testování se říká in-house) a později budou moci hráči telefonicky napojit své počítače na ještě nevydanou verzi Ultimy a testovat její hratelnost ve verzi pro více hráčů.

Koho by napadlo, že podivná plátěná mapa nějaké neznámé země, volně položená vedle počítače, je ve skutečnosti jeho častým průvodce po vzdálené Britannii.

Origin - behind the scenes

Produkty Originu jsou asi nejvíce proslaveny dvěma prvky. Jednak je to fakt, jak jsou rozsáhlé až gigantické. Na druhé straně je to skutečnost, že snad ani jeden z nich nejde na trh bez nepříjemných chyb, které způsobují hráčům nepříjemné zákysy. Origin se většinou vymlouvá na velkou náročnost svých projektů, což jim jistě nejde upřít. Podívejme se, bez velkého alibizování na pár momentů z programové fáze Originu.

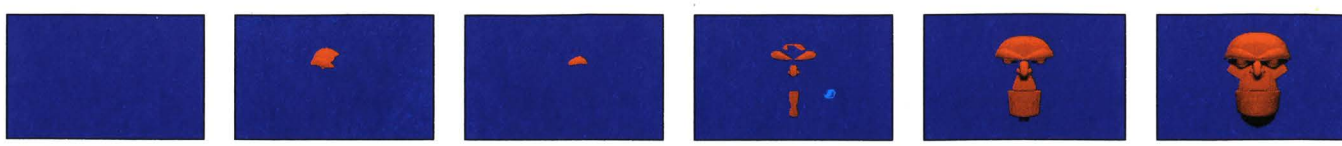
Ve svých začátcích se Gariottova firma věnovala výlučně Applu (Mac je stále Richardovou nejoblíbenější platformou). Přestože nyní produkuje Origin hry hlavně pro PC, nenechává tato platforma Gariotta chladným. Jako největší problémy s PC počítači vůbec upozorňuje Gariott na grafické karty a místo na hard disku. Problémy také dělá přizpůsobování Ultim různě rychlým PC-čkům. Zatímco na jednom běží hra plynule, na rychlejším stroji už NPC postavičky pobíhají po městech jako zběsilé (to nám ale dnes po Ultimě VIII asi nehrozí). Pro tento případ se do her umísťuje (nebo snad lépe řečeno - umísťoval) takzvaný „frame limiter" (čti „freim limitr"). To je krátký prográmek, který omezuje rychlost s jakou jsou jednotlivé fáze animace vykreslovány. V Paganu byl naopak použit pro „vystříhání" některých framů, což mělo umožnit zrychlení pohybu postavičky. Nevím ale o nikom, kdo by tuto funkci použil s dobrým výsledkem. Ve skutečnosti se zdálo, že aktivace FL neměla na pohyb, ani počet fází žádný vliv.

Jednou z nejkomplikovanějších částí programování, s jakou se Origin setkává, je podle Gariottových slov zajištění kompatibility různých PC. Jsou to různé video módy, tři až šest zvukových karet, různé rychlosti procesoru a různé konfigurace MS-DOSu. A to ještě nezkoušejí proniknout do trhu pro Windows! Nechvalně známý VooDoo manager paměti vznikl z nutnosti zpřístupnit paměť nad 640 kB, kam vás běžně DOS nepustí, ať máte RAMku jakkoliv velkou. „Je zhruba pět až šest způsobů, jak toho docílit a každý z nich někoho naštve," říká Richard. Má pravdu. VooDoo manager byl velmi kritizovaný pro komplikace, které někomu způsoboval při instalaci. Hráči si museli tvořit tzv. boot disky a z nich pak počítače startovat. Na druhou stranu nutno přiznat, že tento způsob ještě dnes používá dost firem, aby ulehčili konvenční paměti počítače.

Při programování her je pro zaměstnance Originu nejkritičtější rychlost (to ostatně vidíme z Pagana a dalších). Hlavní část programu bývá psána v C++, přestože je assembler daleko rychlejší. Hlavním důvodem pro toto rozhodnutí je při tom snadnější „údržba" programu v C++. Jak tvrdí programátoři Originu, C++ je pro ně daleko přehlednější a daleko snáze se v něm chytají chyby.

A tak, když se hladký magický kámen (na obrázku vedle myši) rozzáří tajemným světlem, spěchá klučina na palouk v lese, za jeho domkem.

Když pomineme problémy s programováním, potýká se Origin i s trably z personálního hlediska. Najít třeba dobré grafiky pro počítačové hry je mnohem těžší, než by se mohlo na první po-


Ačkoliv se červený Guardian ukázal až v průběhu série, je daleko poutavější, než jeho předchůdce Mondain. Stal se jedním z poznávacích znamení série a lze před-

Toto nádvoří Britishova paláce v Britannii je údajně jediným místem, kde lze jinak zcela nesmrtelnou NPC zabít. Stačí si počkat, až se král postaví pod zlatou tabuli nad vchodem do audienční síně a pak se na ní „podívat". Tabule spadne a krále zabije. Zajímavé.

Ultima VII přenesla Origin do nové éry megarozpočtů. Její výroba totiž přišla na celý milion dolarů.

hled zdát. Je plno lidí, kteří umí hezky kreslit, ale jen málo z nich se dokáže přeorientovat na kreslení na počítači a pro počítač. Kresba na papír je diametrálně odlišná. Při svém pídění po nových silách do Originu přišel Richard Gariott na to, že nejlepší pro něj jsou kreslíři comicsů. Dále má dobré zkušenosti s autory komerčních plakátů (například pro koncerty rockových skupin). Do Originu se také dostalo několik grafiků, kteří předtím pracovali v reklamě. Všichni do jednoho se ale museli přeci jen učit jak transformovat svoje umění na počítačové médium, a to znamenalo nejenom naučit je zacházet s počítačem a kreslícími programy, ale zaučit je i do tajů výroby her, aby si mohli představit, jak bude jejich grafika zpracovávána a čemu ji musí přizpůsobit.

Nejlepší věcí, která by se mohla stát uživatelům PC, je podle Gariotta zavedení standardu pro rychlé video. Jeho slova ohledně Macintoshe jistě potěší všechny vlastníky tohoto počítače. „Mac je mou nejoblíbenější platformou, ale trh je z devadesáti procent v PC. To nám brání vydávat verze pro Apple."

Richard je rozhodně ve velké míře ekonom a podnikatel, protože když svedete řeč na počítačový svět, začne si vylévat zlost na periodické cykly, které v průmyslu nastávají každé tři až pět let. Přičemž během každého cyklu musí Origin velmi pečlivě zvažovat, na kterou platformu tvořit v další periodě.

Richard Gariott - soukromí multimilionáře

Zatímco Walt Disney si postavil na zahradě svého domku malý vlak, Gariott se vyžívá v autech. Čas od času rád některé ze svých vozidel vymění, ale v současnosti má doma Mitsubishi 3000 GT, GMC Typhoon a 1911 Model T. Kromě jiného má ještě Lambordini Diablo a několik motorek do přírody, včetně jednoho Harleye.

Ačkoli Gariott ještě stále nepodlehl kostelním zvonům, žije se svou přítelkyní Leannou a tvrdí, že by bez ní nemohl žít. Pak se zamyslí a dodá: „Bez ní a bez mýho baráčku. "

Gariottův dům, který má Richard nesmírně rád a který považuje za nejcennější materiální věc, kterou vlastní, velmi silně odráží stav majitelovy duše a jeho charakter. Je zde soukromá observatoř, dva bazény - jeden krytý a jeden na zahradě. Gariott má v domě dokonce i umělý déšť a ve zdech různé tajné chodby a průchody. Na jedné ze skalek v hale je umělý vodopádek. Richard vlastní kolekci těch nejpodivnějších věcí, které si jen můžete představit. Má autentický skafandr z NASA, má rakev s umělým kostlivcem. Občas si na sebe Richard oblékne kostým Lorda Britishe a jde si doslova s Originem hrát. Jestliže jeho podřízený - Chris Roberts má malou jachtu, Gariott má malou kopii historické plachetnice, kterou nazval ship Britannia. Lord British se v něm prostě nezapře. Přitom je zajímavé, že si ho sobecky nechrání a neuzavírá se v něm do sebe, jak by se dalo předpokládat. Každý druhý Halloween se u něj sejde ohromná parta známých a pracovníků Originu. Na tuto příležitost je dům fantasticky vystrojen, takže si návštěvníci připadají jako v jedné z Richardových RPG her.

Zde se v posvátném kamenném kruhu otevírá magická teleportační brána vždy, když je Avatarova přítomnost v Britannii nevyhnutelná. Z tohoto místa ho od fantastických dobrodružství dělí už jenom krok.

Svět Ultimy bývá hlavně v posledních dílech interaktivní o dvěstě procent víc než všechny interaktivní filmy dohromady. Pokud je u takovéhoto díla sud s prachem a dělová koule, můžete si klidně z někoho vystřelit.

Když se nad tím zamyslíme, nebude nám vůbec připadat divné, že když se ho zeptáte, se kterou historickou postavou se nejvíce identifikuje, odpoví vám jménem Walta Disneye. „Fascinuje mne, jak se stavěl všem, kteří na něj útočili a jak přes všechny ty klacky co mu naházeli pod nohy vystavěl to nádherné Disneyovo Impérium. Filmová studia, zábavní parky, to je nádherné. "Kdyby Gariott nepracoval v software, chtěl by dělat vlastní zábavní parky. V této souvislosti se ale distancuje od Disney Worldu a všech jeho napodobenin. Jeho snem jsou parky nabízející interaktivní dobrodružství. Že by měl na mysli něco jako „West World" Michala Crichtona? Za svůj největší úspěch považuje Říša Origin jako takový. Jak sám tvrdí, a my mu to můžeme i nemusíme věřit, nefascinuje ho ani tak finanční stránka věci, úspěchy firmy, jako parta lidí, která se pod jeho křídly sešla. Kdyby ale přesto neměl Origin, pracoval by asi pro Broderbund. Broderbund je v Evropě distribuován Electronic Arts a tak jeho jméno vyniklo znatelně až při nedávném megaúspěchu Mystu. Přesto je s podivem, že Richard nejmenoval nějakého giganta. Zřejmě jsou věci, řekněme interního charakteru, které my hráči neznáme a o kterých nám jen tak někdo nic neřekne. Možná je to lepší.

Richard Gariott - o počítačových hrách

Pro svou úplně nejoblíbenější hru sahá ve vzpomínkách hodně daleko. „Bylo to kdysi dávno na jednom ze starších typů Atari a vlastně to byla taková primitivnější verze Wing Commandera, " říká Gariott. Z novějších titulů pak jmenuje „Monkey Island 2" a „Myst"! Na druhou stranu Richard přiznává, že moc her vlastně nehraje a je dokonce ochoten to vyzdvihnout jako svou kvalitu."

Gariottovi se nelíbí co z pojmů virtuální realita a interaktivní film udělaly některé publikované produkty. „Podle mého názoru je interaktivní film něco, co má audio i video kvalitu televizní, nebo filmové produkce během celého trvání hry, v každé chvilce." —KaT

pokládat, že to s Avatarem potáhne ještě pěkně dlouho.

CHRIS ROBERTS

Chris Roberts je po Richardu Gariottovi v Originu mužem číslo dvě. Pro někoho to nemusí znít právě lichotivě, ale kdo z nás je mužem číslo dvě?

Cesta do postavení kde je dnes ale nebyla vůbec snadná. Teprve po zkušenostech s Wing Commanderem dostal Chris Roberts titul Creative Director. V praxi to pro něj dnes obnáší, že má pod sebou tým lidí, kteří na určité hře pracují. Chris se snaží udržet integritu série, která je založena na jeho nápadu. Letos mu bude dvacet sedm let.

Chris Roberts - tvrdý život dobrodruha

Chris je rozený Angličan. Narodil se v Manchesteru, kde jeho otec vyučoval sociologii na tamní univerzitě. Už v Anglii se v Chrisovi probudila láska k počítačům a vůbec ke všemu, co se na obrazovce mohlo hýbat. Ve třinácti se sám naučil programovat Pet a začal psát své první hry. Kdo někdy zkoušel programovat pro osmibity, jako bylo třeba ZX Spectrum, bude mít asi dost dobrou představu o tom, jak takové hry vypadaly. Vrtulníčky přistávaly na plošinkách, lovily kuličky apod.

Chrisovým druhým počítačem byl BBC Microcomputer. Měl třicet dva kilo RAM a na tehdejší poměry fantastické rozlišení. Nabízel šestnáct barev na pixel při sto šedesáti na dvěstě a nebo čtyři barvy na bod při třista dvaceti na dvěstě. Chris byl z toho u vytržení. „Byl jsem totálně fascinován!" vzpomíná. Okamžitě se do tohoto stroje pohroužil a začal psát hry. Většinou se jednalo o textové adventury, nebo jednoduché akční arkády. Náhoda tomu chtěla, že v tu dobu začal vycházet časopis BBC Microuser. Jeho vydavatelem se stal jeden počítačový nadšenec, který Chrise shodou okolností znal, protože ho shodou okolností učil ve škole. Věděl, že tenhle klučina (Chris) píše doma počítačové a hry zavolal mu, že má o nějaký program zájem. Abych uvedl do obrazu ty později narozené, do časů rozmachu Amigy a vlastně až do zániku Spectristických magazínů jako byl fantastický Crash, nebo Sinclair User, bylo zvykem otiskovat jednoduché Basicové prográmky, které si čtenáři mohli doma přeťukat do počítače. Později byly dodávány touto formou i programy ve strojáku a to v podobě dat, která si nějaká For-Next smyčka načetla do paměti. Řeknu vám, že přepisovat takové dvě stránky čísel nebyl žádnej med. No a v téhle ekonomické situaci vydělal Chris své první peníze za počítačovou hru. Jmenovala se „Kong" a spočívala v ovládání malého King Konga, který mohl házet kameny na vrtulníky a lézt na budovy a tak podobně (nepřipomíná to někomu pozdější arkádový hit Rampage?). Podobně jako Gariottův Akalabeth byl i tento kousek napsán v Basicu. Časopis mu za Konga zaplatil sto liber. To nebyla malá suma. Když ji přepočítáte na koruny, což samozřejmě nelze brát doslovně, je to něco okolo čtyř tisíc. Malého programátora to nadchlo.

Následovalo to, co jednou přišlo na každého uživatele Basicu - nespokojenost. Chris měl k dispozici jen nějakých dvanáct kilo na program a navíc to bylo všechno hrozně pomalé. Bylo třeba přejít na stroják (cítíte paralelu s Gariottovým vývojem?). V tu dobu se na Richarda obrátil jeden z jeho kamarádů, který se marně pokoušel dokončit jednu platformovku. Dal nefungující program Chrisovi ať si s tím udělá co chce. A Chris ho chytil za slovo. Naučil se v programu orientovat, upravil ho a fungující hru prodal Oceanu. Tahle hra se jmenovala „Wizardor" (od slova wizard - kouzelník, mág) a v praxi to byla normální platformovka. Hráč byl malým kouzelnickým adeptem, jehož otec byl zabit zlým čarodějem. Synek se proto musel vydat na cestu pomsty. Jeho cílem bylo sestavit magický meč, jehož tři části byly ukryty někde po krajině. Wizardor byl tak úspěšný, že se držel na vrcholku nejprodávanějších her pro BBC celých sedm týdnů. Psal se rok 1984.

Wizardorem to pro Chrise pochopitelně neskončilo. Protože ho peníze, které si vydělal, těšily a práce bavila, vrhl se na fotbalovou simulaci „Match Day" (no jo, fakticky - ten Match Day!). Projekty v jeho mysli nabývaly gigantických rozměrů (v té době se už Chrisovi nedostávalo paměti - tedy, té v počítači) a pomalu se začínal rodit ten megalomanský Chris jakého známe dnes. V té době přišly BBC počítače s hardwarovou novinkou, která umožňovala 128 kilo RAM podobným způsobem, jaký používal Apple. Pro Chrise to byla rána ze startovní pistole. Jeho hra „Striker's Run" je údajně první hrou, která 128 kilo na BBC plně využila (a pak se divte proč se mu tolik líbí Pentium). Ve Strikerovi se také projevilo Chrisovo militantní zaujetí. Hráč létal ve vojenských letadlech a vrtulnících a používal různé zbraně. Svým stylem se jednalo o další scrollující hru.

V té době dokončil Chris střední školu a jeho dalším plánovaným krokem byla univerzita v Manchesteru, kde jeho otec učil. Roberts měl v plánu studovat tam fyziku, ale rozhodl se, že si nejprve dá roční přestávku. Práce na počítačových hrách ho bavila a vydělávala mu také dost peněz na to, aby se užívil. Rodiče příliš neprotestovali. S rokem času před sebou

Chrisu Robertsovi je dvacet sedm let a už přemýšlí, jak pozměnit strukturu světové pop kultury.

Architektura PC dohání Chrise k šílenství.

Wing Commander 3 opět přivedl na scénu kočkovité nepřátele Terranů. V této hře dostali i krásně rozpohybované masky, aby mohli dělat ještě strašlivější grimasy než před tím. Jedna taková hlavinka při tom přišla na několik tisíc dolarů.

začal Roberts přehodnocovat svůj zájem o BBC a začalo mu vadit, že tato platforma má jenom okolo půl milionu uživatelů.

Chris se rozhodoval mezi osmibity, které byly v té době na trhu a svou barevností a zvukovými schopnostmi zvítězil Commodore C64. Inspirován populárním Gauntletem (myslím tou fantasy hrou, ne tím sportovním mixem), začal tvořit „Ultra Realm". Tato hra byla jakýmsi předchůdcem Times of Lore. Přestože byl její následovník pěkně úspěšný, Chris považuje Times of Lore za své největší životní zklamání. Hra se nestala megahitem, jak předpokládal, a to ho silně ranilo. Ale nepředbíhejme.

V roce 1985, když bylo Chrisovi devatenáct, odstěhoval se jeho otec do Texaského Austinu, aby učil sociologii na tamní univerzitě. Když už Chrisovi, který byl stále v Anglii, chyběl, zajel si ho navštívit. Texas mu kompletně učaroval. „Bylo tam tak teplo a vůbec nepršelo!" vzpomíná Chris nadšeně. Horké Americké podnebí bylo pro zmrzlého Angličana Edenem na Zemi.

Ultra Realm dokončoval Chris už v Texasu. Byl si ale vědom, že hra, aby byla úspěšná, potřebuje také dobrého grafika a vydal se ho hledat na sraz fandů RPG žánru, který se v Austinu v té době konal pod názvem „Hex World" (Svět na hexagonech - docela hezkej název, že jo?). Tam bylo pochopitelně i několik počítačů a na jednom z nich ho upoutal obrázek bojovníka. „Bylo to fakt dobrý. Koukám na to a ptám se chlapíka co u toho počítače stál, kdo to tak dobře naskenoval. A on mi povídá, že nikdo, že to sám nakreslil přímo v počítači. To mě dostalo, " vzpomíná Chris. Ten grafik se jmenoval Dennis Lubet a byl v té době grafikem na volné noze. Oba se vcelku rychle dohodli na spolupráci nad Ultra Realm. Dennis už měl za sebou práci na všech obálkách pro Ultimy a Richard Gariott si ho považoval čím dál tím víc. Aby mu Dennis někam neutekl, raději ho najal na stálo, jako zaměstnance firmy. To byl také první krok ke spojení Chrisova talentu s touto firmou. Když byla Ultra Realm dokončena, nabídl ji Chris třem firmám. Electronic Arts (ti ještě Origin v té době nevlastnili), Broderbundu a Originu. To co následovalo, popisuje Chris s pobavením jako „cenovou válku". Každá z firem se snažila přebít tu druhou v nabídce. Chris se nakonec rozhodl pro Origin, ale ne protože by nabídl největší cenu, ale protože byl v Austinu a Chris začal pomalu poznávat jeho zaměstnance. „Byli to ti nejupřímnější lidi v businessu, který jsem potkal," vysvětluje své zaujetí Chris. Možná že už taky myslel dopředu a plánoval si možnou kariéru u této firmy.

Po dokončení Ultra Realmu přišla chvíle, která ve Chrisově životě hodně znamenala. Objevil se letecký simulátor F19, který mu svou dokonalostí zcela učaroval. Jediným problémem s touto hrou byl fakt, že šla spustit jen na PC 386, která byla tehdy pekelně drahá a nebyla ještě vůbec masově rozšířená. V Chrisově hlavě se začaly rodit počátky prvního Wing Commandera.

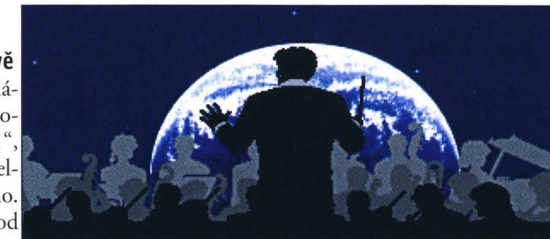
Chris Roberts - to co mám v hlavě

Chris je do počítačových her úplný blázen. Za svůj největší úspěch v životě dodnes považuje „Wing Commandera 1", který mu prolomil cestu do světa „velkorozpočtových" her a udělal jméno. WC1 mu také splnil sen, který měl od dob, kdy jako chlapec viděl poprvé Star Wars, ale o tom až trochu později.

Chris tvrdí, že design her je pro něj vším a bez tvoření by nemohl žít. Na druhou stranu je ale ochoten připustit, že by jako náhradu možná přijal natáčení filmů. Jak známe Chrise, tak tím myslí velkorozpočtové filmy. Takové Waterworldy 2 a 3. Chris vůbec vidí významnou paralelu mezi počítačovou hrou a filmem. Domnívá se, že produkce obou typů produktů jsou podobné a stejně tak jejich masový apel na veřejnost. Možná i tím lze vysvětlit jeho kladný vztah k takzvaným „interaktivním filmům". „Interaktivní filmy budou jednou z hlavních forem zábavy v budoucnosti, " předpovídá Chris. Možná to vysvětluje i jeho představu nirvány: „Možnost vyprávět příběhy. Na jakémkoliv médiu. Ať je to film, nebo videohra, to je už jedno, " sní Chris nahlas. „Až bude po mně, chci aby si mne lidé pamatovali jako někoho, kdo měl velký vliv na tvorbu pop kultury," vyznává se.

Chris není zrovna skromný mladík. Má malou jachtu a pár sportovních aut. Jedno Ferrari 512, Lotus Esprit Turbo, Porsche 911 Carrera a taky jeden Jeep Cherokee. Ve svém domě se pyšní velkou televizí s plochou obrazovkou a perfektním audio systémem. Celá tahle aparatura připomíná malý promítací sál.

I tak zaměstnaný člověk jako Chris si najde čas na nějaké to hobby. U Robertse to jsou konkrétně vojenské miniaturky. Sbírá něco takového, jako používají hráči RPG pro své stolní hry, jenomže místo skřetů to jsou vojáčci, autíčka a tančíky. Když má čas, sám si je dokonce barví. Tyhle figurky se totiž prodávají jen jako odlitky (viď Františku?) a část fandovství spočívá v tom, že si je sami nabarvíte. Dokonce k tomu účelu vycházejí speciální pomocné brožurky. Některé výtvory v těchto manuálech vám prostě vyrazí dech a řeknete si, že tohle by mohli zvládnout jenom Japonci. Časová náročnost jeho koníčku přivedla Chrise k nutnosti platit si modeláře, aby mu jeho figurky nabarvili (tomu se říká skutečně zvrhlost). Když si Chris zařizoval nový dům, už dopředu si naplánoval jeden obrovský stůl, na kterém si svoje figurky rozestavěl. „Nejvíce se mi na tom líbilo, že mi ho nikdo nemohl uklidit, " říká infantilně Chris.



Úvod Wing Commandera dává tušit vysoké ambice jeho autora stejně jako jeho klasické vzdělání. Není divu, Chris pochází z Anglie a jeho otec je univerzitním profesorem.

Chris Roberts - PC či ne PC

Všechny PCčkáře bude nesporně zajímat Chrisův názor na budoucnost těchto počítačů. Roberts doufá, že se počet uživatelů do příštích let ještě rozšíří. „Tato platforma má ohromné šance na dlouhodobé přežití," říká.

Přesto dokáže být k nejprodávanějšímu hardware kritický. Ba co víc. Samotná architektura PC Chrise dohání k šílenství. Myslím, že se pokusím něco o tomto problému napsat do rubriky Hardware v příštím EXCALIBURU, protože by to mohlo být docela zajímavé. Jako největší problém s PC počítači vidí Chris rychlost grafické karty.

Programátory bude asi zajímat, že úplně nejraději by Chris ve svých produktech viděl 32bitové adresování. Ve Strike Commanderovi se jim podařilo udělat 32bitové kalkulace, ale ne adresování. Podobné trable měli Origini při pracích na Ultimě VIII. Pokoušeli se jí zasadit do Protected módu, ale pak jim dělal problémy zdlouhavý přístup na disk. Má to tak někdo problémy.

Podobně jako Richard, ani Chris se nevyjadřuje pozitivně k nápadu převodu jeho her z PC na Maca. Prakticky stejně jako Gariott uvádí jako hlavní důvod menší uživatelskou platformu. Pak ještě přihodí, že lidé s Macy prostě nejsou tolik orientovaní na hry, jako je-

SVGA kvalita leteckých soubojů Wing Commandera 3 je fantastická. Realita prostředí nezná mezí a hráč je unesen vírem fantazie. Tedy, pouze pokud má doma právě Pentium.

jich kolegové - PCčkáři a jako na konec si nechá zajímavý argument: „Jedním z větších problémů na Macovi je pirátství programů, " říká Chris. Kdykoliv prý Origin vydal hru na tento počítač, přišli o peníze.

Chris Roberts - muž činu

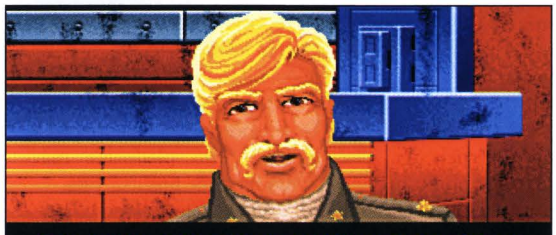
Chrisova kancelář v sídle Originu není nijak veliká, ale je zařízena vším, co Chris ke své práci potřebuje. Na pracovním stole Pentium, v rohu válenda, na které se dá schrupnout, když se Chris někdy zdrží do noci (nebo spíš do rána), nad ní maxi důležité stereo a ve vitríně je část jeho sbírky miniatur.

Ta válenda je pro Robertse důležitá hlavně od časů Strike Commandera. Při práci na tomto simulátoru si totiž navykl na určitý pevný „pracovní režim". Začal do práce chodit po desáté večer a domů se vracel mezi čtvrtou a pátou. Stala se z něj taková noční sůva.

Ve většině úřadech developerů počítačových her je časté, že se před dokončením hry pracuje čtyřicet osm hodin denně. Ani Origin není výjimkou a jako výstražné příklady uvádí Chris právě práce na Strike Commanderovi. Jejich hudebníci prý tenkrát dokonce složili písničku o „těžkých časech v Originu".

Chris miluje různá počítačová show na která jezdí osobně předvádět dema svých nových her. Většinou je dává do kupy dva dny před výstavou. Čtyřicet osm hodin nespí, ale pak je v sedmém nebi, když na výstavě zapne počítač, spustí demo a lidi se kolem něj seskupí a jako u vytržení čučí do monitoru. „Je to nejlepší část mé práce," labuží si Chris.

Na druhou stranu jako nejnepříjemnější část práce uvádí Chris práci ve velké společnosti, jakou Origin dnes rozhodně je. Daleko



Paladin byl kdysi ručně kreslený blonďatý vousáč. Pro Wing Commandera III už musel změnit vizáž, když se do jeho role vtělil John Rhys Davies.

více by mu vyhovovalo pracovat v malém týmu lidí i za cenu toho, že výroba hry bude trvat mnohem déle. „Mám rád ten pocit, když jsem programu blízko, "říká Chris. „Když vím o každém pixelu, o každém řádku programu. To bylo možné za časů prvního Wing Commandera, ale dnes už ne," stěžuje si.

Jednou z feministických výtek na Chrisovu osobu je fakt, že na rozdíl od Gariottových Ultim, nedává hráčům možnost výběru mezi hlavní ženskou nebo mužskou postavou. Chris to ale odůvodňuje ryze ekonomickými argumenty. „Více než devadesát procent hráčů mých her jsou mužského pohlaví. Kdybychom dělali ještě ženskou hlavní hrdinku, museli bychom zdvojnásobit všechnu grafiku, která s tím souvisí. Z ekonomického hlediska to prostě není únosné." Co ty víš, Chrisi, třeba jsou mezi hráči mužského pohlaví i takoví, kteří by (si) raději hráli s dívkou.

Prolnutí filmové a počítačové zábavy je jedním z Robertsových poznávacích znamení. Ačkoliv na to ještě moc nevypadali, dávali cinematické sekvence ve WC1 tušit blížící se Wing Commander 3.

Chris Roberts - technicky

Pro Origin bylo, je a patrně také navždy bude nejhorší částí práce na hře její odladňování - vychytávání much. Co mám na mysli vědí všichni ti, kteří někdy nějakou (!) hru od Originu hráli. Na odladění her používal Chrisův tým svého času tzv. Turbo Debugger 386. Prostě rozdělili program do malých modulů a Debuggerem je prohnali. Největší potíží bylo, že Turbo Debugger nekomunikoval s EMS. Dnes je situace podstatně složitější.

Jedním z prostředků, jak zlepšit bezchybnost programu na úkor rychlosti je používání C++ místo čistého assembleru. Na C++ uvádí Chris jako nejhezčí možnost definice dlouhých názvů proměnných. „Náš kód se čte jako angličtina. Třeba jedna proměnná měla název AccelerationG2Gravity. Program byl tak perfektně přehledný a mnohem líp se odladuje. "

Chris Roberts - radí

Pokud byste chtěli proniknout do businessu počítačových her, nebo se snad chtěli ucházet o práci v Originu, má pro vás Chris pár tipů. Úplně nejlepší je začít s malým PCčkem. Koupit Borland, nebo C, nějaké knížky o C a C++ a naučit se programovat. Pak napsat nějakou jednoduchou hru, třeba verzi Tetrisu, nebo tak něco a následně se pomocí grafického programu pokusit vytvořit nějakou grafiku. Díky tomu byste podle Chrise měli získat zkušenosti, jaké vám nedá žádná škola. No a pak už jen pošlete svou práci do Originu a čekáte na příjemný zamítavý dopis.

Pokud chcete, můžete ještě dnes Chrisovi alespoň napsat. Dostává prý tolik pošty, že na ni nestačí odpovídat, ale snaží se všechnu přečíst a zajímavé návrhy předává svému týmu ke zvážení.

Chris Roberts - hráč

Chris je skutečný fanda simulátorů a mezi jeho nejoblíbenější firmy patří právě Dynamix, jejichž Red Barona a Aces of the Pacifik svého času tvrdě pařil. Kdysi dávno také nemohl spát kvůli jedné starší klasice - Chuck Yeagerovi. Jako svou druhou nejoblíbenější firmu uvádí po Dynamixu Lucasfilm. V dobách před a okolo prvního Wing Commandera ho nadchly jejich simulátory, kterými se do určité míry inspiroval. Pokud se pozorně podíváte na WC1 a X-Wing (napíšu to, přestože je X-Wing moje oblíbená hra), zjistíte, že po letech se zase LucasFilm inspiroval Chrisem (respektive WC).

Jako svou nejoblíbenější hru jmenuje Chris klasickou vesmírnou střílečku-strategii „Elite". Když ho důkladněji proklepáváte otázkami, přizná, že Brabenova sága byla také jednou z inspirací pro Wing Commandera (božínku, kolik jich ještě bude?).

Chris Roberts - pilot Blair

Když začal Chris pracovat na Wing Commanderovi, mohl se už podívat na výsledky leteckých simulátorů Lucasfilmu, jako byly Battlehawks 1942. Hodně se také naučil při používání programu „Sculpt 3D", který mohl vytvářet prostorové objekty - Amigisté pozor - na Amize. Nakonec ale skončil s šestnáctihodinovými pracovními dny, když se celé dva měsíce pokoušel vytvořit algoritmus na rotaci objektů ve hře. Nechtěl dělat úplné matematické otáčení, potřeboval něco jednoduššího. Nakonec ze zničeného Chrise vypadl šestisetkilový soubor, který byl pak ve hře použit.

Chris musí být rozený talent pro programování. Když psal Wing Commandera 1 v jazyku C, neměl za sebou Chris žádné větší hodiny programování. Jediné kurzy, které kdy podstoupil, byly lekce Basicu, někdy ve třináctí letech. Když se postupovalo k C++ pro Strike Commandera, musel se „pan šéf" poprvé začít skutečně učit.

Taky vás někdy napadlo, jak asi Chris přišel na jména fantastického světa Wing Commanderovské série? Možná budete zklamáni, ale měl s tím velké potíže. Nakonec se rozhodl, že nejprve použije pracovní názvy, které později předělá. Tak například velcí nepřátelé Terranů měli být kočkovité kreatury. To pro Chrise znamenalo náznak zabíjení myší a krys. Takže jim začal říkat jednoduše „Kill Rats". Z toho byl už jen malý krůček k pozdějšímu Kilrathi. Stejně tak Dorkhir byl původně „Dork Here". Chrisovi se jeho zkomoleniny nakonec tak zalíbili, že je ve hře nechal beze změn. Vím, zní to neuvěřitelně, člověk by byl schopen hledat v těch jménech i nějaká synonyma, náznaky filozofií, ale pravda je holt už taková.

Pokud vás zrod názvosloví WC trochu zklamal, určitě vám zlepší náladu způsob, jakým se v Chrisově hlavě celá podstata série rodila. Na úplném počátku bylo Chrisovo zaujetí science fiction. Roberts byl velkým fandou televizního seriálu Battlestar Gallactica a trilogie Star Wars. Přál si dostat něco podobného na monitory počítačů. K tomu se připojilo jeho fandovství do armády a rozhodl se skloubit science fiction s militantním pojetím.

Když vymýšlel nepřátele lidí - Terranů, zašel si pro inspiraci do druhé světové války a rozhodl se vytvořit nějakou obdobu Japonců. Nechtěl nějaké hloupé marťany zelené barvy s tykadly na hlavě, chtěl aby jeho záporáci měli nějaký morální kód, takové vlastní Bushido. Když byl už takhle daleko, musel přijít s vizuální podobou Kilrathi. Pro inspiraci si zašel do našeho reálného světa, kde si vybral protipóly koček a psů. Psi se mu líbili víc a tak udělal Kilrathi jako kočkovité šelmy. Kdo ví, jak by se jmenovali, kdyby se rozhodl obráceně. Kilcathi? **—KaT**

WARREN SPECTOR

Warren Spector sice nepatří mezi tak vystavované pracovníky Originu, jako jsou Richard nebo Chris, ale když vás upozorním na několik her, na kterých pracoval, hned se nažhavíte, abyste se o něm dozvěděli něco bližšího. Takže mimo jiné byl zodpovědný za obě Ultimy Underworld. Pracoval na těchto projektech jako producent. Jeho prakticky samostatným projektem byla Ultima VII - Serpent Isle. Nejenom, že ji produkoval, ale napsal pro ni i hlavní linii příběhu! V poslední době mohl fanoušky letecké simulace šokovat jeho „Wings of Glory".

Warrenovi předkové přicházejí z Estonska. V jeho rodině se traduje, že když se narodil Warrenův pradědeček, platil zákon, že každý druhý syn v rodině musel jít do armády. Aby tomu předešel, změnil Warrenův prapradědeček písmeno v příjmení Warrenova pradědečka. Odtud tedy to zvláštní příjmení. Na vysoké škole studoval Warren obor Rádio-televize-film. Je to zajímavé, protože Warrenovi se vždycky zdál proces natáčení filmů poněkud nudný. A situace ho začal frustrovat ještě více, když viděl své dostudované kamarády odcházet do zaměstnání s mizernými platovými podmínkami. „Mohl jsem buďto jít učit, živořit a strachovat se o důchod a nebo jsem mohl jít dělat hry. Nebyl to těžký výběr," svěřuje se Warren. Nakonec se k natáčení filmů dostal v Originu taky. S Hollywoodskými specialisty natáčeli cinematické sekvence pro Wing Commandera III a IV. První léta v Originu byl Warren trochu v depresi, když si uvědomil, že strávil sedm (!!!) let na škole, jejíž vzdělání nikdy neupotřebí, ale teď se mu hodí. Poprvé uplatnil své znalosti z natáčení filmů u druhého dílu Ultimy VII - Serpent Isle. Cinematické sekvence, které pro hru narenderovali a které on navrhl, jsou krásné i dnes, ale ve své době totálně šokovaly. Na výstavách, kde hru propagovali, ukazoval dokonce Warren intro, které mělo celkem dvacet jeden mega! V dnešní éře CD ROM se to může zdát jako normál, ale byla to právě nerozšířenost tohoto média, která zabránila Originu dát toto intro do prodávané verze Ultimy VII. Více si o něm povíme, až se rozpovídáme přímo o Serpent Isle.

Stejně jako ve Strike Commanderovi, nebo sérii Wing Commanderů, prostě stejně jako ve všech simulátorech Originu, má i Wings of Glory příběh, který je hráči presentován ve formě cinematických sekvencí. Mrtvá menu některých simulátorů nahrazuje letecká základna plná zajímavých postav, se kterými se dá krásně komunikovat.

K nejpříjemnějším zážitkům z Wings of Glory patří nepochybně nalétávání na vzducholodě.

Práásk! Úspěšný nálet na Zeppelin zaznamenává jedna z venkovních kamer.

Warren na škole studoval sedm let a k získání PhD mu chybělo jen málo. To je situace, která se týká čím dál tím více vysokoškolských studentů v Praze i v Brně. Jak se na to dívá Warren s odstupem let? „Přál bych si, abych býval školu dokončil, ale nelituji toho, že jsem odešel do Originu. Prostě načasování mým studiím nepřálo."

Warren začínal svou práci v herním průmyslu na stolních hrách. V roce 1987 nastoupil ke Steve Jackson Games a stal se developerem v Americe stále (!!!) populární hry „Toon". Pak přešel k TSR. „Steve Jackson Games byla malá company. Když jsem přecházel do tak velké firmy, jakou bylo TSR, měl jsem strach. Člověk si vždycky představuje ty velké giganty jako něco nelidského. Nakonec jsem tam našel úplně stejné lidi, jaké jsem znal z SJG." U TSR nakonec Warren získal post supervisora herní divize. Jak je vidět, získal v něm Origin schopného pracovníka.

Warren je jedním z nejstarších pracovníků v Originu. Do práce poprvé nastoupil dvanáctého dubna 1989 a byl tak přibližně dvacátým šestým přijatým zaměstnancem. V té době zabíraly kanceláře Originu polovinu patra v jedné budově v Austinu. Za pár let si už i s Origin zabral dvě celá patra a tři kanceláře v přilehlé budově. Pak následovalo další stěhování - tentokrát do obrovských prostor zařízených na úrovni, o jejichž výběr a zařízení se staral Richard Gariott osobně.

A na závěr jeden zajímavý citát. Warren Spector: „Interaktivním filmům nedávám velkou budoucnost. Filmová studia umí dělat daleko lepší filmy než my a tak to zůstane. Vaše fantazie je daleko lepší než kterákoliv RPG na trhu, ale počítač může udělat jednu věc, kterou nedokáže žádné jiné médium. Dostane vás do jiného světa. A vůbec k tomu nepotřebujete všechny ty VR přilby a šmidlátka. Ty jsou úplně na nic," ulevuje si a odchází hrát Spy Huntera.

Uh? Odvážná slova, Warrene. **—KaT**

„Počítač může udělat jednu věc, kterou nedokáže žádné jiné médium. Dostane vás do jiného světa. A vůbec k tomu nepotřebujete všechny ty VR přilby a šmidlátka. Ty jsou úplně na nic."

Origin v akci

Wing Commander Armada - strategie i vesmírná střílečka v jednom hráče příliš nenadchla.

WING COMMANDER. První Wing Commander (WC) je už dnes součástí historie a tu také pomáhal tvořit. Můžeme se jen dohadovat, na co asi Chris Roberts myslel, když WC přicházel v roce 1990 na trh, ale zcela jistě víme, co si o něm myslelo mnoho lidí. Vytvořit letecký simulátor pro stroje řady PC, které se v té době používali převážně v kancelářích, bylo buďto šílenství, nebo geniální vize. Ať tak či tak, musel mít Chris pořádnou odvahu, když se do projektu pouštěl. Byl ale natolik zamilovaný do Lucasových Hvězdných válek, že si za každou cenu přál pilotovat podobné stroje, jako Luke Skywalker. Wing Commander mu měl toto přání splnit. Jak to dopadlo víme všichni.

Ve WC kombinoval Chris ve své době absolutně novátorským způsobem samotnou hru (v tomto případě letecký simulátor) a rádoby filmové vložky, které měly vyprávět lineární příběh. Děj story byl zasazen do daleké budoucnosti. Lidstvo je v líté válce s výbojnou rasou Kilrathi. Hráčovo alter ego - pilot Blair se jich přímo účastní a značně ovlivňuje historii. Ve hře je zabudován i prvek povýšení za dobře vykonané mise. Pro nečekaný úspěch byly k WC vydány i dva datadisky - Secret Missions 1 a 2. Každý měl po dvaceti nových misích.

Bioforge je krvavým a temným příběhem. Hráč se setkává s odpudivými mutanty jako je on sám. Z části stroj, z části živá bytost. depresivní atmosféra pro každého, komu právě tento cyber styl nesedí.

ULTIMA UNDERWORLD: THE STYGIAN ABYSS. Origin své zákazníky první UUW totálně šokoval. Důvodů k přípravám na UUW mohlo být hned několik. Od prvního po pátý díl obsahovaly všechny Ultimy část nadzemní - vidět různými isometrickými způsoby - a část podzemní, která byla v Beholderovském 3D pohledu. Dílem šestým však 3D dungeony skončily a všechny byly zobrazovány stejně, jako krajina vně pohoří - z ptačí perspektivy. Je možné, že se fanoušci 3D pohledu dožadovali natolik, že jim Origin vyhověl. Looking Glass Technologies zase odjakživa usilovali o virtuální světy, takže pokud hledáme původní základní kámen UUW, asi ho najdeme ve spojení obou faktorů.

Ve UUW se Avatar vydává do podzemních prostor Britishova panství, aby pátral po šesti symbolech cnosti. Avatar zde naráží na množství NPC postav, se kterými lze komunikovat, nebo bojovat, může plavat, skákat a dělat spoustu vylomenin přesně tak, jako člověk v reálném světě. Četl jsem dokonce dopisy pařanů z Ameriky a Anglie, kteří si stěžovali, že jim manželky odmítají vařit a místo bifteku mastí Avatara.

ULIMA UNDERWORLD 2: LABYRINTH OF WORLDS. První UUW vyšla v červenci 1992 a její mladší sestra se narodila už v lednu 1993. Za poměrně krátkou dobu zvládli Looking Glass Technologies vylepšit základní engine hry co do rychlosti. Grafika se zdála být také trochu jemnější a hrací okno se o trošku zvětšilo. Ačkoliv hlavní princip hry zůstal stejný, kvalitní příběh a design hry zaručily, že některé herní časopisy hodnotily UUW2 dokonce výše, než její originál. Když se nad celou věcí zamyslíte, přijdete na to, že dodnes vlastně nikdo jiný nevydal hru, která by UUW 1 a 2 předčila v kvalitě virtuálního světa. Nedávno expedovaný Robinson's Requiem se v porovnání s UUW jeví dokonce jako výsměch. Dobrá, herní okno je větší, ale okolní svět je interaktivní stejně, jako moje lepší polovička v pět hodin ráno. Támhle něco seber, támhle něco použij, trochu si zaplav a tím to hasne. Zatímco já to vyřeším nařízením budíku až na 7:30, Robinsonovi lze už doporučit jenom ten rekviem.

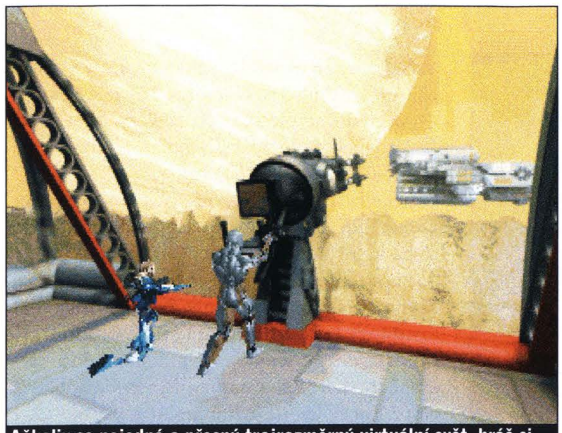
Abych byl dostatečně puntičkářský, musím zmínit System Shock, který pochopitelně virtuální svět UUW předčil, ale protože se jedná o produkt od stejných tvůrců i distributorů, nepočítám ho do konkurence.

Jenom pro formu pár slov k ději. V UUW2 je Avatar povolán do Britishova zámku na oslavy, když v tom zlý Guardian celý hrad přikryje obrovskou skleněnou kopulí. Místo aby se lidičky podhrabali, vyšlou Avatara opět krtkovat pod zem.

SHADOW CASTER. Pokud bylo UUW 1 i 2 něco vytýkáno, pak to byla skutečnost, že se celé odehrávaly pod zemí. Nikdy (kromě cinematických sekvencí na začátku a na konci hry) jste nemohli vyjít na povrch mezi stromečky a modré obláčky a sluníčko atp. Shadow Caster to napravil hned v první lokaci, kterou hráč po spuštění hry uvidí. Stojí v úzké skalní rozsedlině a nad hlavou mu jakoby plují oblaka. Hned se na něj ale vyřítí odkudsi nehezká příšera a hráč ji musí skolit. A tak bude pokračovat až do konce. Hráč sice musí vyřešit několik lehčích logických úkolů, ale v postatě hlavně chodí a mlátí fantasy příšerky. Možná i to byl důvod nevelkého úspěchu hry. Snad fanoušci firmy nebyli připraveni na podobný krok. Jisté je, že když iD soft, kteří napsali engine k Shadow Casterovi, vydali hru s podobným ražením - Doom, nikdo se už tak necukal.

I přes všechno, co lze Shadow Casteru namítnout, přinesl jeden zajímavý prvek. Hráč sice na začátku svého putování vystupuje jako humanoid Kirt, ale v průběhu hry se může morfovat do šesti různých podob. Každá z kreatur má při

Cestou si hráč nabírá nové části brnění a vylepšuje tak svoje bojové kvality. Problém je v tom, že zatímco člověk by si je oblékl, v Bioforge se tyto doplňky stávají součástí vašeho těla. Dopadneme takhle po roce 2000?



Ačkoliv se nejedná o přesný trojrozměrný virtuální svět, hráč si jen těžko uvědomí, kde je šizen a kde ne. Origin odvedl skvělou práci v simulaci.

tom různé vlastnosti. Žabák Caun dobře plave, maorin má zase čtyři ruce, takže když je potřeba někoho propleskout, no co mám povídat.

WING COMMANDER 2: VENGEANCE OF THE KILRATHI. Příběh WC2 začíná tam, kde předcházející díl skončil. Blair se stává obětním beránkem. Je obviněn ze zbabělosti, jejímž přímým důsledkem je ztráta Terranské lodi Tigers Claw (Tigrův dráp). Za trest je degradován a odvelen na pohraniční post Gwynedd. Místo nudného života v zapadákově ho ale brzy čeká další konfrontace s Kilrathi. Přeložení na bojovou loď TCS Concordia je pak jen otázkou minut.

WC 2 vyšel v listopadu 1992, tedy dva roky po svém předchůdci. Nepřinesl ale nic podstatně nového do starého konceptu hry. Značných změn doznala grafika a patrně poprvé v historii Originu bylo použito přídavného Speech Packu. Jedná se o samostatný produkt, který si lze ke hře dokoupit a doinstalovat, pokud chcete, aby na vás program mluvil. V tomto případě se jednalo o samply pro filmové sekvence i některé bojové situace. Stejně jako u WC1 vyšlo i pro tento díl pár datadisků: Special Operations 1 a 2, které opět obsahovaly každý po dvaceti misích.

Shadowcaster začíná podivně. V teple rodinného krbu se hráč dozvídá o svém fantastickém původu.

STRIKE COMMANDER. V dubnu 1993, rok po WC2, se objevilo další Chrisovo baby a tentokrát už nebylo z kosmu. Origin vyhověl prosbám těch fanoušků WC série, kteří si přáli více realističtější pohled na létání, ale přesto si ponechal trochu fantazie. SC je situován do nedaleké budoucnosti - roku 2011. Vojenští piloti už neslouží v armádách států, ale sdružují se do malých společností a nechají se najímat na bojové akce stejně, jako třeba nájemní zabijáci. Hráč se stává členem squadrony Stern s Wildcats (Sternovy divoké kočky), která se od podobných sdružení liší tím, že vždy bojuje na straně dobra (ehm). Proto také živoří a s penězi vychází jen tak tak od mise k misi.

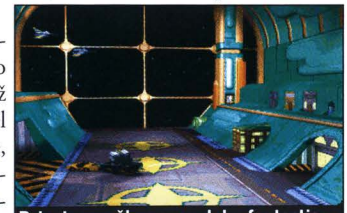
Hra je koncipována stejně jako WC. Letecké mise jsou propojeny cinematickými sekvencemi se zajímavým příběhem. Oproti svým dvěma předchůdcům vyniká SC nesrovnatelně lepší grafikou a pěkným „virtuálním kokpitem". To znamená, že se hráč může ze svého místa v kabině relativně svobodně rozhlížet okolo sebe. Od doby prvního plánovaného uvedení na trh do dubna 1993 uběhlo dva a půl roku. Úspěch SC byl ale obrovský. Ke hře vyšel pochopitelně i Speech Pack, který se začal stávat u produktů Originu nutností. Obsahoval mluvené slovo pro filmové sekvence i bojové mise. Zatím vyšel jeden datadisk - Tactical Operations s dvaceti novými misemi.

Jedním z prvků, na kterých si Chris Roberts dává maximálně záležet, je umělá inteligence pilotů v jeho hrách. První velký krok udělal v tomto směru právě ve Strike Commanderovi, kde v pozdějších levelech hry nechal počítač analyzovat hráčovu strategii a přizpůsobit jí taktiku nepřátelských pilotů. Chrisovým snem je jednou zavést do jeho hry inteligenci typu neuronových sítí, ale jak sám uznává, to by ještě nezvládla ani P6.

Přes svou rozsáhlost vznikl Strike ještě v docela malém týmu. Na hře pracovali kromě Chrise tři grafici, šest programátorů, jeden hudebník a jeden TDA (Technical Design Assistant). Při pohledu na tým Ultimy VIII to už zní jako špatný žert.

Těžké probuzení po první operaci. Hráč se poprvé podívá na své zmutované, zakrvácené tělo. Zdá se, že první operace už proběhla. Ta další má přijít zanedlouho, jak oznamuje poletující robotek. Pokusy o jeho hypnotizaci se mí jejím účinkem.

PRIVATEER. Stalo se to v září 1993. Privateer měl být původně vylepšenou verzí WC. Okořeněn dávkou nápadů z Elite a mnoha nádhernými cinematickými sekvencemi, každému se zdálo, že tento projekt nemůže než trefit do černého. Opak byl pravdou. Privateer sice obsahoval nádhernou grafiku a cinematické sekvence, ale scházela tu hratelnost obou dílů WC. Přesto si bojechtiví hráči mohou zalétat od planety k planetě v rozsáhlé galaxii a mezi jednotlivými boji přijímat úkoly jako je převoz zboží, nebo likvidace nepohodlné osoby. Ke hře vyšel už pochopitelně Speech Pack, který mimo jiné opět stál tři sedminy ceny hry, což se mi zdá i při nejlepší vůli přeci jen trochu moc. Righteous Fire byl datadisk s dvaceti pěti novými misemi.



Privateer měl na svou dobu fantastickou a na dnešní časy velmi hezkou grafiku. Tohle je kupříkladu centrum jedné z vesmírných stanic. Ani to ale nestačilo k tomu, aby překonal úspěch Wing Commandera.

WING COMMANDER ACADEMY. Hned měsíc po Privateerovi přišel Origin s dalším klonem WC série - WC Academy. Snad měli špatný rok na science - fiction, nebo jenom jedli moc pizzy, ani tato hra na trhu příliš neuspěla. WCA je jakýmsi trenažerem pro piloty Terranu, kteří se zde mají připravovat na boj s Kilrathi. je to něco zhruba jako Historical Missions v X-Wingu. Hra obsahuje i editor misí, což je jistě hezké, ale hratelnosti to tak nějak moc nepřidá. Čím to?

PACIFIC STRIKE. Květen 1994 přinesl další realistický simulátor. Origin se už tentokrát nebál výprasku historiků a hrdě zasadil svou novinku - PS - do druhé světové války. Hráč může pilotovat jedno z osmi historicky správných letadel. Mezi misemi nechybí ani operace u Pearl Harbour, startováni z USS Enterprise, shazování torpéd na Japonské lodě atp. PS opět disponuje kvalitní grafikou, virtuálním kokpitem a velmi silnými nároky na hardware.

WING COMMANDER ARMADA. V září 1994 přišel Origin s dalším WC klonem. Těžko najít prvek, kterému by bylo možné přičíst relativní neúspěch WA. Dost možná, že většina hráčů prostě očekávala něco jiného, než co nakonec dostala. WA byla původně koncipována pro dva hráče. Lze ji hrát jak po síti, tak na jednom počítači, pomocí rozdělené obrazovky - tzv. split screen módu. Ve hře nejde ani tak o odstřelování lodí zaměřovačem, je zde totiž kladen hlavní důraz na strategii. Hráči si vyberou Terran, nebo Kilrathi za svou rasu a za tu pak bojují, dobývají planety, základny, získávají zdroje surovin atp. I zde se dá pochopitelně létat v kosmu a záleží pouze na hráči, jestli si hru nakonfiguruje jako pouhou střílečkou, nebo čistou strategii. Některá válečná tažení mohou trvat i šedesát pět misí, než je hráč dokončí.

WING COMMANDER III - HEART OF THE TIGER. Wing Commander III byl jednou z neočekávanějších a později také nejdiskutovanějších her. Systém WC série zůstal prakticky nezměněn, ale podobně jako u WC2, došlo i zde k podstatným vylepšením oproti předchozímu dílu. Origin měl v ruce dvě esa, kterými triumfoval. Dva miliony dolarů ve filmových sekvencích plus jména B - hvězd, která v nich vystupují a vynikající grafiku bojových sekvencí. Kdo by nechtěl létat vesmírem v SVGA rozlišení? Na první pohled bomba jak vyšitá. Problém nastane ovšem ve chvíli, když letuchtivý hráč zjistí, že přeci jen nemá Pentium, které je k pořádnému požitku z WC3 nutné. Když se mu nakonec přeci jen podaří hru spustit, narazí na komplikace s nebezpečně komplikovaným ovládáním, jaké tu snad ještě nikdy nebylo. Nakonec vás napadne, že osmdesát procent lidí, kteří WC3 koupili, se chtěli hlavně pomocí cheatu podívat na cinematické mezisekvence.

WINGS OF GLORY 1917-1918. Wings of Glory je již druhým historickým leteckým simulátorem Originu. Stejně jako v předchozích produktech firmy jsou i zde spojeny letové mise s cinematickými prostřihy, které tvoří příběh hry. V tomto

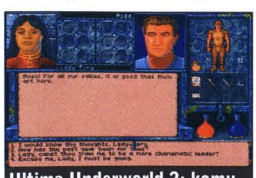
V Privateerově vesmíru lze narazit na mnoho nádherných stanic potažených texturami. Když se na ně tak díváte, máte pocit, že Wing Commander 3 je vlastně logickým vyústěním WC 2 a Privateera.

profil firmy Origin

Překrásná cinematická sekvence přinutí každého, aby usednul k monitoru alespoň na první misi. Předlouhé čekání na Strike Commandera se vyplatilo a hra patří i dnes k nejoblíbenějším leteckým simulátorům.

případě se hráčovo alter-ego, americký pilot dostává do bojů první světové války. Protože se v Americe za první světové tak nějak moc neválčilo, umístili designéři hry pilotovu základnu do Anglie. Ačkoliv historické souvislosti většinou ruce designérů svazují, tady jim spíše pomohly. Zatímco ve druhé světové válce byly letecké síly zcela signifikantní na výsledek konfliktu, v první světové byl jejich vliv značně omezen. Designéři si tedy mohli dovolit nechat vás sestřelovat úplně všechno a úplně všude, aniž by tím udělali nějaký velký historický kotrmelec. Co vyfantazírovali v příběhu hry, to vynahradili v letecké simulaci. Origini si vyhráli i s takovými detaily, jako je těžiště letadla, které má vliv na manévrovatelnost stroje, nebo charakteristiky rotačního motoru. Ten ztěžuje let v přímé linii a zatáčky doprava dělá trochu rychleji, než doleva. Hra má na čtyřicet misí a vyžaduje dost slušný hardware.

SYSTEM SHOCK. Looking Glass Technologies naposledy vyvinuli pro Origin dva díly Ultimy Underworld. System Shockem sice zůstali u stejné podoby enginu, ale tématicky si odskočili někam za devatero hory - od fantasy ke science fiction. Počítačový hacker je v roce 2072 implantován s bio čipem. Pobíhá po výzkumných laboratořích, které ovládá hlavní počítačový mozek Shodan, kterého je potřeba zničit. Zmíněný bio čip zaručuje možnost vstupu do virtuální reality. Podobně jako v Doomu, který vyšel před SS, i zde máte plno monstýrek na odstřel. Navíc se ale můžete dívat nahoru, dolů a plazit se. Pochopitelně k trochu plynulému pohybu potřebujete také slušný hardware. Ale jsou to právě tyto vlastnosti, které produkty LGT odlišují od ostatních 3D her, kde jenom jdete prostředkem koridoru a na rozcestí zahnete doleva, nebo doprava.

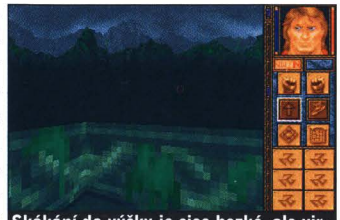


Ultima Underworld 2: komunikace s NPC postavami je doplněna velkými portréty a řadou textů. kdo umí anglicky, přijde si rozhodně na své.

Idea SS se zrodila dost neobvyklým způsobem. Doug Church, který byl Project Leader na hrách Ultima Underworld 1 a 2, se jednou sešel nad pizzou s Warrenem Spectorem, který se podílel na UUW1, a začali si povídat o dalším projektu LGT (vyprávím to jako pohádku, že jo?). I povídá hodný Doug hodnému Warrenkovi: „Co nezkusit po těch Ultimách něco jiného?“ No a tak se rozešli s tím, že každý podumá nad svou představou jejich příští hry. Když se po několika týdnech sešli, měli oba úplně stejnou vizi - System Shock.

Jak divně začal, tak i pokračuje. Shadowcaster sice dovoluje zajímavé morfování do pěti různých individuí, ale svému předchůdci, Ultimě Underworld nesahá ani po kotníky. Možná jsme na něj ale příliš tvrdí, protože se vlastně jedná o něco docela jiného. Na rozdíl od UUW je totiž Shadowcaster hlavně mlátičkou. Vliv iD softu, který na hře také pracoval, je zde zcela zřejmý.

BIOFORGE. I když to může znít divně, Origin tuto hru nazývá „Prvním skutečně interaktivním filmem“. Může být, že jsme si už zvykli na interaktivní filmy jako na nehratelné a nezábavné paskvily a nebo je Bioforge skutečně ten pravý krok uvedeným směrem?



Skákání do výšky je sice hezké, ale virtuální svět vám to neudělá. Shadowcaster na světových trzích prakticky propadl.

Origin použil Hejno ptáků. Doslova. Flock of Birds je elektronický obleček s mnoha tělovými senzory citlivými na pohyb. Počet senzorů se liší podle přání zákazníka. Origin jich má namontovaných patnáct. Jeden stojí dva tisíce dolarů. Každý senzor tvoří elektromagnetické pole. Impulsy, které předávají do normálního PC, zpracovává nainstalovaný animační program do souboru dat. Takto lze vcelku snadno naanimovat i tak komplikované pohyby, jako jsou bojové údery karate.

Producent Bioforge - Ken Demarest - začal studovat fyziku lidské postavy v době po Ultimě VII. Věřil tomu, že by syntetičtí 3D herci mohli být velkým faktorem budoucnosti Originu. V únoru 1993 se práce rozjely nevídaným tempem a Ken musel začít přibírat do svého týmu nové lidi. Nakonec se Kenova banda ustálila na pěti grafících a sedmi programátorech. Úkol se nakonec ukázal ještě komplikovanějším, než si Ken původně myslel: „Jenom dokázat, aby se ty postavy hýbaly jako člověk, aby vypadaly aspoň trochu jako lidi, byla šílená práce, “ ulevuje si Ken.

Nakonec se ukázalo, že systém, který vyvinuli vůbec neurychlí produkci her. Nebude sice nutné vykreslovat všechny postavy ručně a každý detail jejich pohybu ladit po pixelech, ale vyvstaly některé další problémy.

Ačkoliv hráč to na první pohled nepostřehne, systém, který používá Origin, se velmi liší od těch, které používají jejich konkurenti. Běžný postup s aplikací senzorů je umístit je na lomová místa, jako jsou lokty a konce končetin. Tento způsob byl ve své době jistě revolučním, ale jeho hlavní nevýhodou je produkce dost silné knihovny dat, která mohou být navíc aplikována prakticky jen na jednu postavu.

Kenův tým přišel se způsobem registrace úhlů. „Kompletně ignorujeme pozice. Místo toho se soustředíme na úhly, které končetiny svírají, “ vysvětluje Ken. Hlavní výhodou této metody je pochopitelně úspora dat. Snad ještě větším pozitivem, které je takto aktivováno, je skutečnost, že zaznamenaná data mohou být použita na jakoukoliv NPC postavu ve hře - na ohromnou gorilu i malinkého goblinka. „Využíváme této metody k tomu, že v malé knihovně dat uschováme informace pro obrovské množství pohybů. Jenom hlavní postava v Bioforge má na dvěstě padesát druhů pohybu, “ doplňuje Ken.

Další zajímavý problém pro produkční tým nastal ve chvíli, kdy museli tvořit bojové a akční situace ve 3D prostředí. Zatímco akce kupříkladu ve 2D adventuře je vcelku jasně dimenzována, prostředí BF mělo rozměr navíc. Jak Ken vysvětluje, nejedná se o kompletně 3D svět ve smyslu, jaký se dá očekávat od Looking Glass Technologies. „Podvádíme, “ usmívá se Ken. Máme normálně renderované pozadí, pak animované pozadí a animované popředí, tedy to, co se může vyskytnout před postavou. 3D data uchováváme pouze o těch místech, na které hráč může vstoupit. Tím ušetříme spoustu práce i místa na disku. Ačkoliv program to tak nechápe, hráč dostává pocit, že je ve skutečně interaktivním prostoru.

Zajímavým prvkem takovéhoto projektu by jistě byl 3D zvuk. BF ho ale nepodporuje (neplést se stereozvukem!!!). Když se Kena zeptáte proč, začne se ošívat a nakonec vyklopí, že se Originu nechce utrácet čas a peníze na něco, co většina lidí nemá. „Chtěl bych podporovat

Struktury, kterými byly pokryty kosmické lodě v prvním díle Wing Commandera, jsou hrubé a dnes již velmi nehezké. Těžko si ale představíme nadšení lidí, kteří hru viděli v roce 1990!

Wing Commander znamenal revoluci v přístupu k počítačům řady PC. Najednou si spousta lidí uvědomila, že tyhle krabice jsou dobré i k něčemu jinému, než jen počítání daní, psaní dopisů a obchodních smluv.

3D zvuk, chtěl bych podporovat všechno. Ale když to má jen pár lidí, tak myslím nemá cenu dávat do toho ty peníze, které by na vývoj byly potřeba, " říká Ken. Když se nad jeho slovy zamyslíte, nedávají smysl. Na jedné straně žene Origin vždycky hardwarové nároky nahoru. Pagan se při vší kráse šoural a vychutnat si Wing Commander III znamená zakoupit drahé Pentium, které v dnešní době rozhodně není tak rozšířené jako klasické 486. Tak proč se najednou Origin brání podporovat 3D zvuk nového Gravise? Myslím, že kdybychom mohli nahlédnout trochu do zákulisí, pěkně bychom se divili. Ale to je samozřejmě jen logická úvaha. Stejně jako teorie relativity.

Strike Commander těsně před akcí. Špatné vyzbrojení letadla před akcí se může stát pilotovi osudným.

Podobně jako v System Shocku i hrdina Bioforge je člověk, který je mechanickým způsobem spojen s přístroji. Zatímco v SS to byl jen čip, v BF jsou to hned části těla. Jako dokonalý bojový stroj představuje hráčovo alter-ego důležitý bod v plánech tajemné výbojné sekty.

Budoucnost

LOST VALE. Ať se na Ztracenou dolinu těšíme jakkoliv, připravovaný datadisk k Ultimě VIII nikdy nevyjde. Přitom byl od začátku naplánován a Ultima VIII byla dokonce pro akceptaci datadisků předem připravena. Koncept Lost Vale je již v dost pokročilé fázi. Možná, že bude využit pro některou z nadcházejících Ultim. Ať tak či onak, my si budeme muset kousat nehty, dokud nám Richard nedopřeje Ultimu IX.

ULTIMA IX: ASCENSION (NANEBEVSTOUPENÍ). Ačkoliv je vydání této hry plánováno střízlivě až na vánoce 1996 (takže vyjde někdy mezi květnem a zářím 1997), práce na Ultimě číslo devět začaly ještě dříve, než byla dokončena osmička. Jistě si vzpomenete, že v Paganovi byl Avatar poprvé mimo země Lorda Britishe. Některé hráče to nadchlo, jiní se ohrazovali proti zneuznané „čistotě" série. V devátém díle by se měl Avatar dostat do zubožného světa, který ovládají temné síly sloužící Guardianovi. Je docela možné, že tímto světem bude sama Britannia, nebo Země.

Ačkoliv na konci Pagana získal Avatar spoustu nadpřirozených vlastností, na začátku devítky tak dobrý nebude a naopak se bude muset opět vypracovávat. Jeho cílem bude stát se nadlidskou bytostí. Bude muset vstoupit mezi bohy, aby byl schopen finální konfrontace s Guardianem, kterého by měl v tomto díle totálně zrušit. Je to trochu škoda, protože jsem si Guardiana oblíbil. Byl to takový dobrý záporák. Ale co se dá dělat. Richard chce asi trilogii (Guardian se objevil poprvé v Ultimě VII) definitivně uzavřít a od desítky přijít s něčím úplně novým (obávám se, že vím s čím).

Svět, ve kterém se Avatar bude tentokrát pohybovat, bude bohatý na nejrůznější sub-questy, malé úkoly, které nemusíte splnit, abyste hru dohráli dokonce. Na rozdíl od Pagana uvidíme návrat k vysoce interaktivnímu prostředí. To se bude měnit podle denní doby a užijeme si také déšť a bouřky. Jenom musíme doufat, že ty hru nezpomalí tak, jako v Ultimě VIII. Od Pagana se bude Ascension lišit v mnoha aspektech. Budete moci hrát jak s Avatarem, tak s Avatarkou a budete si moci vytvořit partu spolubojovníků. Arkádové prvky skákání přes plošinky by měly být potlačeny natolik, aby nebyly nutné k dokončení hry.

Další nepříjemnou částí Pagana byl systém kouzel. Na jedné straně byl nádherný, ale na druhé straně velmi zdlouhavý. Ultima IX se vrátí ke stejnému systému kouzelné knihy, jaký byl použit v Ultimě VII. Změnit se má dokonce i systém bojů. Ten byl dost kritizován jak v Ultimě VII, tak v Ultimě VIII. Ale ruku na srdce, který bojový realtime systém nás někdy uspokojil. A když už porovnávám Ultimu devítku s jejími posledními dvěma předchůdci, nesmím opomenout návrat portrétů postav. Jsou to velké obrázky tváří NPC, se kterými Avatar hovoří. V Ultimě VII byly všude a v Ultimě VII část II se dokonce ještě zvětšily. V osmičce je Origin vypustil, zčásti také proto, že předpokládali, že větší, nafilmované postavičky budou dostatečně „osobní". Další pozitivní novinkou má být údajná přehršel nových monster. S tímto bodem bych si ale velkou hlavu nedělal, klidně se může jednat o reklamní trik Originu. Zůstaňme chladní, až to přijde, uvidíme (a spočítáme).

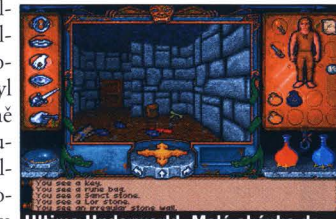
Ultima Underworld 2 zvětšila o kousek své hrací okno a udržela si hratelnost prvního dílu. Mnozí ji dokonce hodnotí ještě lépe!

Ultima IX bude mít úplně nový engine. Měl by být rychlejší a snad umožní i pohledy z různých stran. Jednou z novinek ve světě Ascension budou draci. Podle všeho by měli hrát velkou roli v otázce transportu. Jenom si to představte - místo abyste si najali loď nebo trakař, najmete si draka. No, pravda, pokud jste na osmibitech hráli Thanatose, nebude to pro vás nic nového.

Cinematické sekvence přivedly na monitory domácích počítačů Marka Hamilla i Malcolma McDowella. Jistě se s nimi setkáme i ve čtvrtém díle, na kterém se právě usilovně pracuje. Ačkoliv to Origin přísně tají, proslechlo se, že by snad měl WC4 přijít i do kin.

A jedna bomba na závěr. Ultima IX, která vyjde pouze pro CD, je tvořena speciálně pro Windows 95. Áááááááááááááááááá!!!!!!!

ULTIMA X. Podle Gariottových plánů bude toto Avatarovo dobrodružství vytvořeno exkluzivně pro virtuální realitu.



Ultima Underworld. Malé okénko do velkého světa. Jak se ukázalo, byl virtuální svět podzemí Britannie na dlouho dobu tím nejrealističtějším, co bylo na počítačích vytvořeno.

WING COMMANDER IV. V dnešních dnech už skončilo natáčení filmových sekvencí pro Wing Commander IV. Setkáme se v něm opět s Markem Hamillem a několika herci z dílu třetího. Natáčení probíhalo tentokrát s daleko větším rozpočtem a s mnoha herci v pozadí (takzvané „křoví"). Origin se dokonce nechal slyšet, že by chtěl WC4 vyslat do kin. Tahle zpráva se mi zdá dost přehnaná, ale docela bych věřil uvedení v televizi, nebo na videokazetách. A malý kvíz na závěr. Schválně, bude na WC4 stačit Pentium, nebo už budeme muset upgradovat na P6? **—KaT**

Už ve WC1 projevil Chris Roberts svou náklonost k filmu a protkal hru řádným množstvím cinematických sekvencí. Nebál použít takových filmových prostředků, jako je siluetování pohybujících se postav a detailní výřezy obrazu.

Herní přehled

GAMES WORLD

3DO

20TH CENTURY ALMANACH	1990
ALONE IN DARK	1850
ANIMALS (THE)	1990
ANOTHER WORLD	1750
BLADE FORCE	1890
CANNON FODDER	1490
CORPSE KILLER	1990
DEMOLITION MAN	1590
DIGITAL DREAMWARE	990
DRAGON'S LAIR	1590
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	1590
FAMILY FEUD	1490
FIFA SOCCER	1950
FLYING NIGHTMARES	2090
GEX	1750
GRIDDERS	1490
HELL	1790
HORDE (THE)	1590
JOHN MADDEN FOOTBALL	1850
KINGDOM FAR REACHES	1990
MEGARACE	1650
NEED FOR SPEED (THE)	1990
NIGHT TRAP	1490
OFF WORLD INTERCEPTOR	1950
PANZER GENERAL	1990
PATAANK	1490
PEBBLE BEACH GOLF	1650
POWERS KINGDOM	1490
QUARANTINE	1590
REAL PIN BALL	1490
REBEL ASSAULT (STAR WARS)	1890
RETURN FIRE	1990
RISE OF THE ROBOTS	1990
ROAD RASH	1990
SAMURAI SHOWDOWN	1850
SESAME STREET NUMBERS	1490
SEWER SHARK	1490
SHOCKWAVE	1990
SLAM AND JAM	1890
SLAYER	1490
SOCCER KID	1790
SPACE HULK	1890
STAR BLADE	1890
STAR CONTROL 2	1490
SUPER STREET FIGHTER II	2490
SUPER WING COMMANDER	1690
SYNDICATE	1990
THEME PARK	1950
TOTAL ECLIPSE	1590
TWISTED	1690
VIRTUOSO	1650
WING COMMANDER 3	1990
ZHADNOST	1590

AMIGA AGA

ALADDIN	990
ALIEN BREED 3D	1090
BURNTIME	1090
CIVILIZATION	1150
DEATH MASK	990
FEARS	1090
GLOOM	1150
LION KING	1150
RISE OF THE ROBOTS	1390
SHADOW FIGHTER	1090
SIM CITY 2000	1290
SIMON THE SORCERER	1290
UFO	1090

AMIGA

CANNON FODDER 2	990
FLASHBACK	990
ISHAR TRILOGY	990
JURASSIC PARK	590
LEGACY OF SORASIL	390
MORTAL KOMBAT II	1090
OVERLORD	1150
PLAYER MANAGER 2	690
POWER DRIVE	690
PREMIER MANAGER 3	990
REUNION	1190
RISE OF THE ROBOTS	1290
SENSIBLE WORLD SOCCER	1050
SETTLERS	1550
SHADOW FIGHTER	990
VOYAGES OF DISCOVERY	790

CD 32

ALL TERRAIN RACING	950
ARCADE POOL	790
BANSHEE	990
BASE JUMPERS	890
BUBBA AND STIX	490
CHAOS ENGINE	1050
CHAOS ENGINE	490
CLUE (THE)	490
DARK SEED	1090
DEATH MASK	1090
DEFENDER OF THE CROWN II	950
DISPOSABLE HERO	950
DRAGON STONE	990
FIELDS OF GLORY	990
FIRE AND ICE	490
FRONTIER	650
FURY OF THE FURRIES	590
GAMER GOLD COLLECTION	1090
GLOOM	1090
HUMANS 1 + 2	650
JAMES POND 3	790
JUNGLE STRIKE	890
KINGPIN	590
LAST NINJA 3	490
LITIL DIVIL	1150
LOST VIKINGS	990
LOTUS TRILOGY	1090
MICROCOSM	950
NAUGHTY ONES	590
NICK FALDOS GOLF CHAMPIONSHIP	950
NIGEL MANSELL	1090
PGA EUROPEAN TOUR GOLF	950
PINBALL FANTASIES	1090
PINBALL ILLUSIONS	1090
POWERGAMES	690
RISE OF THE ROBOTS	1150
ROAD KILL	1090
SABRE TEAM	490
SENSIBLE SOCCER	790
SHADOW FIGHTER	990
SIMON THE SORCERER	590
SKELETON CREW	1150
SPEED BALL 2	1050
STRIKER	990
SUPER FROG	890
SUPER SKIDMARKS	1090
SUPER STARDUST	890
SYNDICATE	1350
THEME PARK	1290
TOP GEAR 2	990
TOWER ASSAULT	1090
UFO	1090
ULTIMATE BODY BLOWS	1090
ZOOL	990
ZOOL 2	990

IBM PC

1942 PACIFIC AIR WAR (+ TRAVEL ALARM)	1590
1ST ENCOUNTERS	1050
7 & 7	320
ACES OF THE DEEP	1350
ACES OVER EUROPE	1890
AGENT MLÍČŇÁK	395
ALADDIN	990
BATTLE BUGS	1290
BENEATH A STEEL SKY	1390
BLACKHAWK	1390
BOULDER DASH	150
BOULDER DASH 2	150
BUREAU 13	1090
CANNON FODDER	990
CANNON FODDER 2	1390
CLASSIC COLLECTION FLIGHT	790
CLASSIC COLLECTION SPORT	850
CLOUDS OF XEEN	1550
COLOSSUS CHESS	290
COMANCHE SUPERPACK	1090
CORRIDOR 7	950
CYBER RACE	590
CYCLONES	290
D-DAY	1150
DAEMONSGATE	650
DARK SEED	1490
DARK SIDE OF XEEN	1450
DAWN PATROL	1650
DEFENDER OF EMPIRE	1290
DESCENT	1390
DISCOVERIES OF DEEP	390
DISCWORLD	1550
DOMINUS	1590
DOOM II	1490
DUNE II	790
DUNGEON MASTER 2	1590
EARTH SIEGE	1290
ECSTATICA	1190
ELDER SCROLLS - THE ARENA	1090
EVASIVE ACTION	490
EYE OF THE BEHOLDER	650
EYE OF THE BEHOLDER 3	650
FIELDS OF GLORY	690
FIFA SOCCER	1290
FLIGHT SIMULATOR 5.1	1490
FRONTIER	750
HERO QUEST	490
HOKUM KA - 50	1290
IN EXTREMIS	1190
INDY - GRAPHIC ADVENTURE	1190
ISHAR 3	1190
ISHAR TRILOGY	950
ISLE OF THE DEAD	650
JAGGED ALLIANCE	1350
KICK OFF 3	890
KING'S TABLE	650
KINGMAKER	1190
LION KING (THE)	1050
LITIL DIVIL	1350
LODE RUNNER	1350
LOTUS THE ULTIMATE CHALLENGE	590
MAGICLAND DIZZY	450
MASTER OF MAGIC	1490
MISE QUADAM	490
MORTAL KOMBAT 2	1150
NASCAR RACING	1550
NHL HOCKEY	850
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP.	590
NOMAD	890
OVERLORD	1490
PACIFIC STRIKE	590
PACIFIC WAR	790
PANZER GENERAL	1490
PARANOIA	550
PERFECT GENERAL 2	1490
PINBALL FANTASIES	1350
PINBALL MANIA	1250
PIRATES GOLD	590
POPULOUS 2	650
POWER DRIVE	790
POWER HITS - BATTLE	590
POWER HITS - SCI FI	590
POWERMONGER	650
PREMIER MANAGER	650
PREMIER MANAGER 2	750
PREMIER MANAGER 3 MULTIEDITION	650
PRINCE OF PERSIA II	1250
PROPHECY OF THE SHADOW	1250
PSYCHO PINBALL	1490
QUARANTINE	1350
QUEST FOR GLORY 1	590
QUEST FOR GLORY 2	950
RAMONOVO KOUZLO	385
RAVENLOFT	1050
RED BARON	590
RED HELL	490
RETURN TO ZORK	990
RISE OF THE TRIAD	890
ROBINSON REQUIEM (ENG.)	990
SETTLERS (THE)	1390
SHANGHAI II	890
SIMON THE SORCERER 2	1590
SLIPSTREAM 5000	1150
SPACE CRUSADE	190
STALINGRAD	1650
STAR TRAILS - REALMS OF ARKANIA	1590
STRONGHOLD	1150
SUPER HERO LEAGUE OF HOBOKEN	1450
SUPER STREET FIGHTER II	1250
SYNDICATE	1290
SYSTEM SHOCK	1490
T. F. X.	1490
TAJEMSTVÍ OSLÍHO OSTROVA	275
TEAM SUZUKI	490
TEAM YANKEE	590
TERMINAL VELOCITY	1090
TIE FIGHTER	1650
TOWER ASSAULT	1150
TOYOTA CELICA GT RALLY	490
TRIPTYCH PC HER Č. 1	185
ULTIMA 7	790
ULTIMA 8	1850
ULTIMA UNDERWORLD	650
ULTIMATE GOLF	490
UTOPIA	490
VIRTUOSO	1450
WAR IN GULF	590
WARCRAFT	1590
WIZARDY TRILOGY	1450
X-COM TERROR FROM THE DEEP	1490
X-WING	1450
X-WING IMPERIAL PURSUIT	650
ZOOL	590

PC CD

JUSTICE LEAGUE	1990
WAYNE GRETZKY NHL	1990
1ST ENCOUNTERS	1050
3D LEMMINGS	1690
ACES COLLECTION	1350
ACES OF THE DEEP	1690

ACROSS THE RHINE	1550
ACTUA SOCCER	1650
AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET	1950
AFRAID OF DARK	1650
AIR POWER	1450
AL-QUADIM	1250
ALIEN LEGACY	1350
ALONE IN DARK 3	1990
APACHE	1290
ARMORED FIST	1450
BATTLE ISLE 3	1490
BATTLE ISLE II	1750
BIG RED ADVENTURE	1390
BIG THREE (THE)	1290
BIOFORGE	1990
BUREAU 13	1150
CD 3 COMPILATION	1150
CINEMANIA 95	2490
CLASS OF NUKEM HIGH	650
COLONIZATION	1490
COMANCHE	1390
COMMAND AND CONQUER	1790
CORRIDOR 7	990
COVERGIRL STRIP POKER	790
CREATURE SHOCK	2090
CRUSADER NO REMORSE	1790
CYBER RACE	590
CYBERIA	1190
CYBERWAR	1890
CYCLEMANIA	950
DAEMONSGATE	1290
DARK FORCES	1690
DARK LEGIONS	1250
DARK SEED	950
DAWN PATROL	1490
DEADELUS ENCOUNTER	1990
DEATHGATE	950
DESCENT	1290
DESERT STRIKE	750
DISCOVERIES OF DEEP	990
DISCWORLD	1750
DOOM II	1650
DOOM UTILITIES 900 LEVELS	1490
DRAGON LORE	1490
DREAM WEB	1490
DUNE / 7TH GUEST	1190
DUNGEON MASTER II	1450
EARTHSIEGE	1690
ECSTATICA	1190
ELDER SCROLLS - THE ARENA	1590
ERIC THE UNREADY	1490
EROTIC LEO VOL. 1	495
EXTRACTORS	1350
FADE TO BLACK	1990
FATAL RACING	1550
FIFA SOCCER (EA)	1450
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	1590
FLIGHT PACK	790
FLIGHT SIMULATION COMPENDIUM	990
FLIGHT SIMULATOR 5.1	1490
FLIGHT UNLIMITED	1750
FRONTIER	750
FULL THROTTLE	1550
FX FIGHTER	1490
GOLDEN GAMES	790
GREAT NAVAL BATTLES 3	1650
HELL	1550
HEROES OF MIGHT AND MAGIC	1550
HITS FOR 6 VOL. 1	590
HITS FOR 6 VOL. 2	590
HITS FOR 6 VOL. 3	590
HITS FOR 6 VOL. 4	590
HITS FOR 6 VOL. 5	590
HITS FOR 6 VOL. 6	790
HITS FOR 6 VOL. 7	790
HITS FOR 6 VOL. 8	790
HITS FOR 6 VOL. 9	790
HORDE (THE)	1250
HUMANS 1 + 2	1450
INFERNO	990
IRON ASSAULT	990
ISHAR 3	1590
ISHAR TRILOGY	1090
JACK NICKLAUS COMPENDIUM	990
JAGGED ALLIANCE	1490
JOURNEYMAN	450
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	1050
JUNGLE STRIKE	990
KALEIDOSONICS	450
KING'S TABLE	650
KINGS QUEST 7	1390
KINGS QUEST COLLECTION	1590
LAST DYNASTY (THE)	1490
LAWNMOWER MAN 256 (THE)	1350
LEGEND OF KYRANDIA 3	1290
LINKS RIVIERA	990
LITIL DIVIL	1490
LITTLE BIG ADVENTURE	1790
LIVE ACTION FOOTBALL	1490
LOOM	590
LORD OF THE RINGS (THE)	1590
LORDS OF MIDNIGHT	1350
LOST EDEN	1390
LOTUS THE ULTIMATE CHALLENGE	1350
LUNICUS	1490
MAGIC CARPET	1950
MAGIC CARPET II	1790
MANGA RG VEDA	650
MARINE FIGHTERS	890
MASK (THE)	750
MASTER OF MAGIC	1550
MECHWARIOR II	1890
MEGA RACE	1390
MORTAL KOMBAT 2	1250
MORTAL KOMBAT 3	1590
MYST	1950
NASCAR RACING	1650
NBA LIVE 95	1850
NEED FOR SPEED	1750
NHL HOCKEY 95	1650
NHL HOCKEY 96	1790
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP.	890
NOCTROPOLIS	1690
NOMAD	890
NOVASTORM	1190
OPERATION CRUSADER	1790
OUTPOST	1890
PANZER GENERAL	1950
PGA GOLF TOUR 96	1990
PGA TOUR GOLF 486	1490
PHANTASMAGORIA	1950
POWER DRIVE	1050
POWER GAME II	890
POWER HITS - BATTLETECH	590
POWER HITS - MOVIES	590
POWER HITS - SCI FI	590
POWER HITS - SPORTS	590
POWER HOUSE	1750
PRISONERS OF ICE	1590
PSYCHO PINBALL	1650
QUARANTINE	900
R. MCNALLY US ATLAS	950
RADIO ACTIVE	1390
RAVENLOFT	1590
REBEL ASSAULT	1750
RETRIBUTION	1090
RETURN TO ZORK	1390
REUNION	1590
RIDDLE OF MASTER LU	1590
RISE OF THE TRIAD	990
ROBOTECH	650
SATURDAY NIGHT LIVE	950
SCROLL (THE)	1350
SHERLOCK COMBINATION	1590
SILVERLAOD	1750
SIM CITY 2000	1750
SIMON THE SORCERER 2	1690
SLIPSTREAM	1390
SPACE QUEST 6	1690
SPACE QUEST COLLECTION	1790
SPELLCASTING TRIPLE PACK	1490
STAR CONTROL I & II COMPENDIUM	450
STAR CRUSADER	890
STAR TRAIL - REALMS OF ARKANIA	1650
STAR TREK - NEXT GENERATION	1590
STAR TREK NEXT GENERATION	1490
STONE PROPHET (RAVENLOFT II)	1650
STONEKEEP DEMO	90
SUMMER / WINTER CHALLENGE COM.	990
SUPER STREET FIGHTER II	1090
SYSTEM SHOCK	1790
TERMINAL VELOCITY	1150
TFX	900
TICONDEROGA	1850
TITAN LEGACY	990
TORNADO	990
TOWER ASSAULT	1190
TOXIC AVENGER	650
TRIPLE ACTION 1	490
TRIPLE ACTION 2	490
TRIPLE ACTION 3	490
TRIPLE ACTION 4	490
TRIPLE ACTION 5	490
U. S. NAVY FIGHTERS	1990
U. S. NAVY FIGHTERS GOLD	1790
ULTIMATE DOOM	1290
UNDER A KILLING MOON	1350
UNNECESSARY ROUGH 95	1590
VIRTUAL CHESS	1690
VIRTUAL POOL	1490
VIRTUOSO	990
WARCRAFT	1290
WARRIORS	990
WEREWOLF VS COMANCHE	1490
WING COMMANDER 3	1990
WING COMMANDER ARMADA	1650
WOLFPACK	1050
WOODRUFF	1350
WORLD OF XEEN	1750
X WING COLLECTORS	1990
X-COM TERROR FROM THE DEEP	1490
ZOOL	1350
ZOOL 2	1350

AMIGA 1200 MAGIC

14 990

AMIGA A1200 MAGIC PACK

Zahrnuje:

A1200 2MB RAM

Dodávaný software:

Wordsworth 4SE - WP Package
Digital Datastore 1.1 - Databáze
Turbo Calc 3.6 - Tabulkový procesor
Personal Paint 6.4 - Paint Package
Photogenics 1.2SE - Pixel Editing

Hry:

Whizz - 3D arcade
Pinball Mania - Simulace pinballu

HORKÉ NOVINKY

DRAČÍ HISTORIE (IBM PC)	395
DRAČÍ HISTORIE (PC CD)	495

NOVÁ ČESKÁ ADVENTURA FIRMY VOCHOZKA TRADING VHODNÁ I PRO MENŠÍ DĚTI, STEJNĚ TAK I PRO DOSPĚLÉ

CD VERZE OBSAHUJE MNOHO MLUVENÝCH POSTAV PŘÍMO PROFESIONÁLNÍMI HERCI

HARDWARE

3DO PANASONIC FZ 10 + hra	12 990
SEGA SATURN + hra	14 990
CD 32 HERNÍ KONZOLE + 2 hry	6 600
SEGA MEGADRIVE II	4 990
AMIGA 1200 MAGIC PACK	14 990
AMIGA 1200+170 MB HDD MAGIC	21 990
GRAVIS ULTRASOUND MAX	6 690
JOYSTICK QS WARRIOR 5	390
JOY PAD 3DO (PANASONIC)	1490

Všechny ceny jsou uvedeny s DPH

REAL 3DO

12 990

3DO

Nenašli jste co jste chtěli,
platforma Vám nesedí,
jestli se vám SEGA líbí
MAC, NINTENDO, či CDí.
Nezoufejte, neváhejte, jsme tu přece MY,
napište nám, zavolejte, zašleme Vám seznamy.
Titulů co dovážíme je opravdu přehršel,
jejich soupis je tak dlouhý, že by se sem nevešel.
Objednávky na dobírku bleskurychle vyřídíme,
žádná starost z vyšší ceny - MY poštovné uhradíme.
Pro dealery, obchodníky
vzkaz tu jeden máme,
dobré slevy i podmínky
to vše MY vám dáme.

Vodičkova 41, Praha 1, 112 09
(První patro pasáže Světozor, vedle čínské restaurace)
Telefon prodejna: (02) 2415 2130
Telefon kancelář: (02) 242 44 584, 2415 2770
Fax: (02) 2415 2053
E-mail: mirek-gw@login.cz

GAMES WORLD

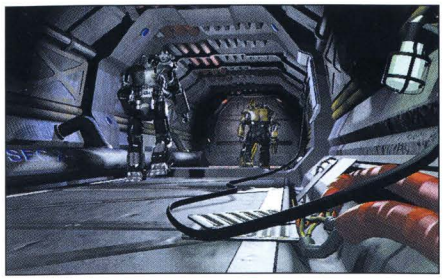
recenze

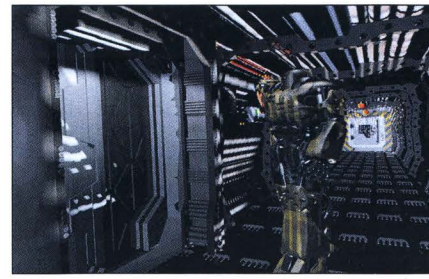
SVATOPLUK ŠVEC

Aliens

Vetřelec nebo vítaný host?

Známý francouzský tým CRYO Interactive přichází na trh s adventurou, založenou na úspěchu filmů o vetřelcích, nazvanou trefně a jednoduše: Aliens. Od adventur jiných výrobců se odlišuje hlavně profesionálním stylem provedení a dobře vymyšleným příběhem. Už na první pohled překvapí skvěle vypadající SVGA animace, běžící v rozlišení 640x480, které na 256 barev rozhodně nevypadají a připomínají spíše film, než hru na PC. Stereo hudba a zvukové efekty doprovázejí animace a vlastní děj hry a dotvářejí tak celkově dobrý dojem z tohoto produktu. Jinak už je to sice s manuálem, kde mě nejvíce vadila nepřítomnost rad při potížích s instalací nebo se hrou, známé odstřelování trablů (troubleshooting). Autoři zřejmě předpokládají, že jejich dílo je tak dobré, že nic takového nepotřebuje. No budiž, alespoň že je v něm od-

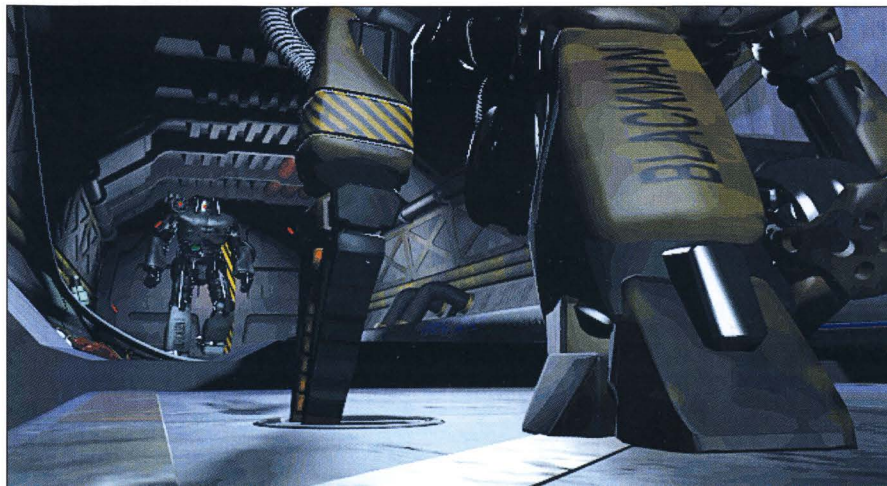




kaz na hotline distributorské firmy Mindscape a manuál se stejně potřebuje jen prvních pět minut hraní. Co se týče rychlosti, bylo by dobré spustit před hrou cache na CD-ROM, ušetříte tím sobě hodně času a vaší CD-ROM mechanice spoustu práce. Není také třeba zdůrazňovat, vzhledem k rozlišení animací, že čím rychlejší grafická karta a procesor, tím lepší bude váš zážitek.

PŘÍBĚH. Děj hry začíná nedaleko planety B54C, jejíž volání o pomoc zachytila loď při zpáteční cestě na Zem. Velitelem lodi je Henry Hericksen (hlavní hrdina), který se nemůže vzpamatovat ze ztráty svého kamaráda při útoku alienů. Dalšími členy posádky jsou kapitán Wiliams, dobrý voják a letec, vědec O'Connor, velký obdivovatel alienů, který říká, že oni jen brání svoje území, a lékařka Lora McGuinessová, naštvaná, ale v jádru dobrá ženština. Hned po zachycení signálu S. O. S. nastává první časová honička: jen tři sektory od lodi (považte: tři sektory!) se objeví pole meteoritů, které se rychle blíží. Nyní je na veliteli, aby začal jednat. Je třeba urychleně sehnat přistávací souřadnice, jinak bude zle. Po přistání na planetu začíná psychologická fáze mise: naklonit si ostatní členy posádky rozhovory s nimi a vyloudit na lékařce zelenou bezpečnostní kartu, nutnou pro opuštění lodi. Poté už se hrdinové, oblečeni do exoskeletonů, obleků do nepohody, vydávají do nitra mrtvé základny, zjistit příčinu volání o pomoc (zabijte mě, jestli to nebudou alieni). Do toho všeho hučí motory, otvírající se dveře, servomotory v exoskeletonech, syčí alieni, prostě skvělá podívaná a poslouchaná. Situace se začíná komplikovat, když najdou v tajné skrýši jedné kajuty CD se vzkazem federálního agenta, který na základně odhalil spiknutí proti Zemi, ale to bych moc předbíhal děj a čtenáři by ze hry nic neměli.

SHRNUTÍ. Hra se ovládá myší, je to klasika ve stylu přejeď myší několikrát po obrazovce a čekej, kde se objeví nápis. V akčních scénách (střílení do vajíček apod.) se střílí pravým tlačítkem. Je zde několik logických hříček, mezi nimiž vyniká hra reversi, kterou musí hráč vyhrát nad počítačem, aby získal přístup k tajným datům. Celkově se dá říci, že se jedná o středně obtížnou hru, kde je kladen důraz spíše na logické myšlení, než na postup - použij všechno na všechno, zrovna tak neobsahuje žádné ošklivé chytáky, nad kterými u některých her zůstává rozum stát. Je to prostě hra ve stylu CRYO: slušně udělaná, slušně vymyšlená, hra, která se dá použít jako etalon kvality pro ostatní. **—WotaN**



platforma:	**PC-CD**
minimum:	486DX, 8 MB RAM, VESA SVGA (512 KB), CD
typ:	adventure
žánr:	sci-fi
doporučený věk:	15
počet hráčů:	1
tvůrce:	CRYO Interactive
producent:	Mindscape
distributor:	Mindscape
prodejce:	Vision
datum vydání:	podzim 1995

ALIENS

88

grafika: 90
animace: 98
hudba: 90
zvuk: 90

testováno na: 486DX4/120, 12MB RAM, triple speed CD-ROM, VESA 2MB

pro: pěkná hudba, běží kompletně v SVGA, obsahuje i akční části **proti:** časový limit pro splnění některých úkolů, po uložení pozice nejsem po jejím nahrání na stejném místě

speciality: Používá sharewarový extender PMODEW.

Aliens je jak po technické, tak i po příběhové stránce velice pěkně vyvedená hra, která vás do sebe vtáhne na několik dlouhých večerů. Je to sice jenom adventura, ale jedna z nejlepších.

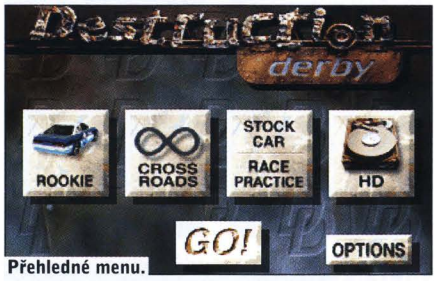
JAN EMMER

Destruction Derby

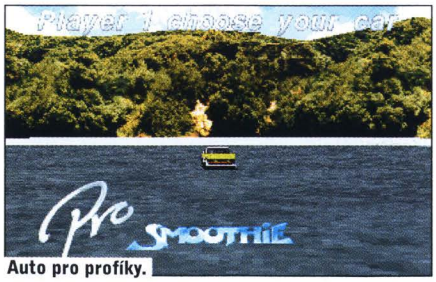
Vypadalo to na pěknou akci, plnou skřípajícího plechu, plnou krvežíznivých protivníků a zdemolovaných aut.

platforma:	PC-CD
minimum:	486DX, 8 MB RAM
doporučeno:	Pentium, 8 MB RAM
typ:	simulátor
žánr:	auta (spíše obdoba Crash Cars -pozn.Amph)
počet hráčů:	1-16 střídavě, sériový kabel
producent:	Psygnosis
vydavatel:	Psygnosis
datum vydání:	listopad 1995

Noční jízda jak má být.

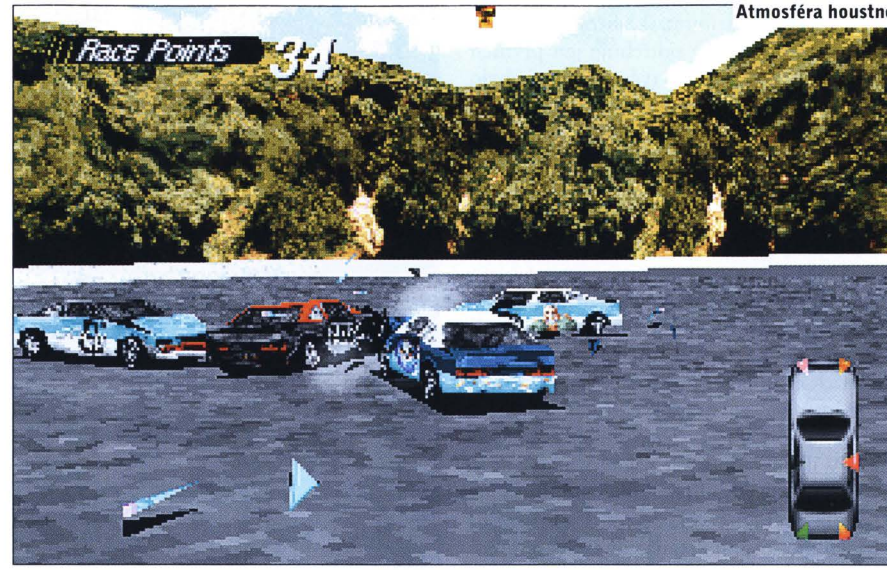


Přehledné menu.



Auto pro profíky.

Kolega si už nezajezdí.

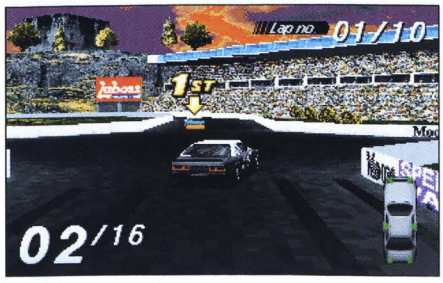


Atmosféra houstne.

Destruction. Destrukce. Už sám název této hry věstil pořádnou zábavu. Vypadalo to na pěknou akci, plnou skřípajícího plechu, plnou krvežíznivých protivníků a zdemolovaných aut. Proto jsem se této recenze s radostí ujal, zapnul jsem počítač a začal instalovat. Bylo to za chvilku a ani to nebolelo. Pouze harddisk mám o 25 mega lehčí. To jsem zvědavej, co na mne vybafne. Jestli to bude stejnej propadák jako *Fatal Racing*, tak se z toho asi osypu. Ale na monitoru už mi něco bliká, tak se na to mrknem. Intro. Dokonce pěkný intro, podbarvené propracovanou hudbou. Svůj cíl splnilo, začínám se na hru opravdu těšit. Tak 3-2-1 start.

FLASHBACK. Než se do toho ale dáme, dovolte mi jednu retrospektivu do mých dětských let. Ne, nebudu vás zatěžovat tím, jaké jsem nosil plenky, ani tím, proč jsem odmítal jíst Sunar. Jde mi spíše o to, jak jsem se ve svých jalových letech poflakoval v různých obskurních hernách a všechny poctivě i nepoctivě vydělané peníze cpal do rozličných automatů jen proto, abych potom mohl cca minutu zcela nesmyslně kroutit volantem a šlapat na pedály. Nejednou jsem se ptal sám sebe i náhodných okolojdoucích, proč mám pořád někoho předjíždět, proč mám pořád vítězit a jezdit rychleji než ostatní. Vždycky jsem si říkal, jaká by to byla krása, kdybych mohl soupeře sestřelovat z tratě a ničit jejich nablejskaný bouráky. No a teď se mi ten sen splnil, ani k tomu nemusím do herny, stačí nějaké to personální počítadlo s cédéčkem. Ano, uhodli jste, ten sen mi splnili Psygnosis svým produktem... jak jinak, než Destruction Derby.

VE SBĚRNÝCH SUROVINÁCH BY MĚLI RADOST. Tak jsem se na to vrhnul. Copak to tu máme? Pět okruhů, tři obtížnosti a 4 druhy závodů. Jako poctivý redaktor jsem si samozřejmě (???) přečetl manuál. A hle, radí mi tady, abych se na všechno vykašlal a jako první si vybral Destruction Derby. A je to tady. Stojíte na obrovském asfaltovém hřišti obehnaném betonovými panely. Kolem dokola tu stojí dalších 15 nablejskanejch mašin, přičemž jejich šoféři mají jediný cíl. Znepojíždnit všechny ostatní. Go! Zmateně se rozjíždíte a okamžitě schytáváte první a zdaleka ne poslední náraz. Dole v rohu máte ukazatel poničení vašeho plechového miláčka. Jakmile poničení jedné části vašeho vozu přesáhne únosnou míru, hra končí. Bodována je originálním způsobem. Pokud do někoho narazíte a ten zoufalec udělá hodiny (tzv. 360°), máte 10 bodů, pokud se otočí o 180°, máte body 4 atp. Když hra skončí, popojíždí po hřišti hrozivě zmačkané vraky, některá vozidla už nejsou schopna ani toho popojíždění. No, mrknem se, co nám ještě nabízejí. Wrecking Racing - vyberete si okruh, usednete do auta a jedem. Musíte nasbírat co nejvíce bodů



Americká křižovatka...

...o chvíli později.

Předjet o jedno kolo.

ničením svých kolegů, stále ale musíte mít na zřeteli pořadí, to se taky počítá. Někdy to není žádná sranda, dostat se v pojízdném stavu až do cíle. Dále tu máme Stock Car Racing. To je čistý závod. Poničení vozu tady nikoho nezajímá (no, diváky možná jo), musíte prostě dojet na co nejlepší pozici. Jak prosté. No a nakonec Time Trial. Prázdný okruh, nikde nikdo, pouze dole běží stopky. Klasika.

A CO TY OKRUHY? Již jsem se zmínil, okruhů tu máme pět. Zde se dostáváme k první drobné slabině této jinak geniální hry. Což o to, okruhy jsou pěkné, ale na můj vkus trochu moc jednoduché. Nemusíte si memorovat žádné zatáčky, protože je jich málo. Někdo by mohl namítat, že jde především o ty bouračky. Jistě. Ale stejně mi tu chybí ten prvek, kdy si musíte trať dobře propočítat, protože se blíží dvě nepříjemné šikany apod. Okolí tratí je vcelku příjemné, ale díky rychlosti a úchvatnosti hry ho stejně nebudete mít čas sledovat. Co se vám ale bude určitě líbit, to je pravá americká křižovatka. Co tím myslím? Prostě si tak jedete, občas někoho dostanete do hodin, občas soupeř dostane do hodin vás, prostě normální závod. A najednou křížení. Nic zlého netuše vjedete do křižovatky, když tu vás hrozným způsobem z boku sejme nějaký agresivní protivník a odhodí vás do úplně jiného ramene závodní tratě. Výhodou je, že odtud nemusíte vycouvávat, ale pokračujete v tomto směru. Stojí vás to pouze nějakou tu pozici. Já osobně to považuji za nejtěžší část této hry, ale jinak je to nesmírné oživení již beztak akční a dynamické jízdy. Tyhle křižovatky by si měli v USA patentovat. Tato vymoženost se vyskytuje na dvou tratích, na jedné dokonce dvojnásobně. Přiznám se, na těchto tratích se mi nepodařilo zvítězit, kolikrát ani dojet. A to prosím nejsem úplně špatnej řidič. Fakt ne.

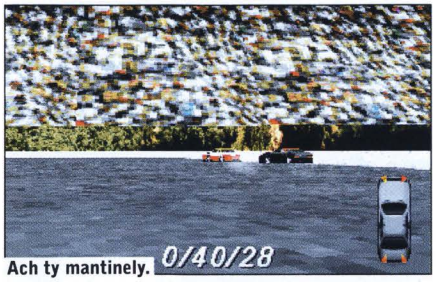
MÁM RÁD AMERICKÝ BOURÁKY. Měl bych tu asi něco říct taky o těch vozech. Ne, nebudu vás zahrnovat technickými detaily, koho by taky zajímal obsah motoru a podobné bezpodstatné maličkosti. Důležité je, že to auto jede. A jako že mi Deacon říkají, ono jede naprosto geniálně. Neuvěřitelná akcelerace, skvělé držení v zatáčkách a rychlé reakce na vaše manévry s joystickém či klávesnicí. A co teprve vydrží! Soupeři se do vás naváží ostošest, vy se do nich naházíte ostosedm, betonové mantinely vašemu pekáči rovněž neprospívají (už jste někdy zkoušeli líbat betonový panel?), ale auto se tváří, jako že mu to vůbec nevadí. Teprve když už vám indikátor dole v rohu úplně zčervená, pocítíte, že se ovladatelnost vozidla poněkud snížila. Už to nejede tak rychle, někdy se to přetáčí, někdy se to nedotáčí, jindy se vám z auta kouří atd. Když to tak vezmeme kolem a kolem, s takovýmhle autem (samozřejmě před závodem) by z vás byl v naší domovině Highway King. Abych nezapomněl, máte na výběr ze tří pohledů. Něco takovýho jste ještě asi neřídili. Proto vám radím dobře, to prostě musíte zkusit.

ŽE JSEM SE JEŠTĚ NEZMÍNIL O HRATELNOSTI? Jak to že ne? Celou dobu vám tady cpu, jak je ta hra dobrá, to vám je doufám z předchozích odstavců jasný. Proto ještě jednou. Jsou to naprosto ďábelské závody, rychlost hry je neuvěřitelná, ani to Pentium nepotřebujete. Závody vás naprosto pohltí, vašim cílem pro další dny a týdny se nejspíš stane ničení a zase ničení. A je myslím dobře, že si to vybijete na klávesnici, než na vašich sousedech, ne? A kdyby vás to přece jenom omrzelo, pořád je tu ten sériový kabel a vy se klidně vsaďte, že si váš kamarád myslí, že je lepší než vy. Ale to tak nemůžete nechat. Nebo jo? Proto vám říkám, tuhle hru si prostě musíte koupit. Jasný?

NA ZÁVĚR NĚCO TECHNIKY. Grafika je sice pouze VGA, ale díky plynulosti je to mnohem hratelnější než některé SVGA nesmyslnosti jako je např. *Fatal Racing*. Zvuky jsou prostě super. No řekněte, vždyť ono takové burácení nadupaného motoru nebo kvílení pneumatik má přece něco do sebe. Může se ale vyskytnout problém s jeho instalací. Ještě lepší dojem ale dělá muzika. Není sice tak dynamická jako na automatech *Ridge Racer* nebo *Virtua Racing*, ale rozhodně to není na škodu. Vlastně je to něco na způsob techna, chvílema tam slyšíte U96, jindy zase Beastie Boys (to už má k technu ale daleko). Po technické stránce je to hra povedená, někdy má ovšem pomalejší reakce v jednotlivých menu. To je ale maličkost.

Teď ale nechte všeho a hurá na start.

—Deacon



Ach ty mantinely.

Kde je nejbližší dílna?

To mu nedaruju!

DESTRUCTION DERBY

86

grafika: 82
animace: 90
hudba: 85
zvuk: 80

testováno na: PC 486 DX4/100, 8 MB RAM, SB Pro, qs CD

pro: úžasná rychlost, neutuchající akce

proti: jednoduchost tratí

Jste-li vysazeni na rychlou jízdu, nemůžete své peníze investovat lépe!

platforma: PC-CD
doporučeno: 386 DX/33, 4 MB RAM, mouse, SVGA, CD-ROM
minimum: 486 DX/33, 8 MB RAM, ds CD, mouse, SB
existuje na: PC
typ: strategie
žánr: budovatelská
producent: Sierra
distributor: Sierra
prodejce: JRC
datum vydání: 1995

Pohled z provinčního levelu na mé prosperující město.

Město prosperuje, domy rostou, stavby zlepšují.

Další hra určená pro stavby-chtivé nebožáky s pořádnou dávkou megalomanie.

Caesar II

JAKUB ŠLEMR

Strategií není nikdy dost. Ale jsou strategie a strategie. Tím myslím, že Command & Conquer není strategií a nikdy nebude. Bezduché ťukání myší na jednotky v real-timu je záležitostí spíše svižných prstů než bystré hlavy. Na druhé straně jsou zde hry, kde opravdu záleží na jakosti vaší šedé kůry mozkové. Sem patří klasiky, jako např. Civilisation, UFO, Stronghold a desítky dalších . Jestli se mezi ně časem zařadí i Caesar II je otázkou, ale dle mého názoru splňuje všechny předpoklady. Vzhledem k tomu, že existuje mnoho odlišných kategorií strategických her, není možné srovnávat Caesara 2 třeba s Civilizací. Jak ti chytřejší z vás již pochopili, mám tím na mysli, že Ceasar 2 je jedna z nejlepších „budovatelských" her vůbec, ale globálně je to jen trošku nadprůměrná hra.

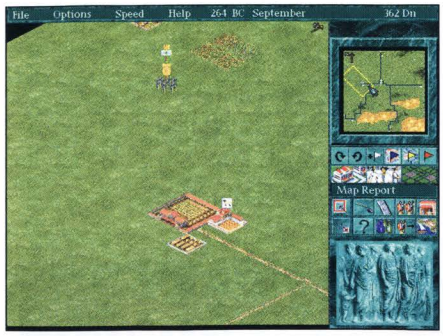
NĚCO MALÉHO, NĚCO NA PITÍ, ... Toliko vyčerpávajícího úvodu a pojďme se podívat na Caesara samotného. Dovolil bych si s úspěchem pochybovat, že někdo nevíte, kdo to byl Caesar. Pro ty chudší duchem - byl to římský politik a vojevůdce, jenž žil v letech 100-44 př. Kr. Táže-li se pozorný čtenář, proč se hra jmenuje Caesar, když se zabývá výstavbou měst a správou provincií, nevím. A o co že tady vlastně jde? Začínáte ve třetím století před Kristem, v době, kdy Římská republika byla ještě v plenkách. Vaším úkolem je pozvednout slávu Říma, ovládnout Středozemí, a stát se vládcem skvoucí se říše. Prozatím však začínáte jako úředníček, který má pod kontrolou jednu římskou provincii. V této provincii stavíte skvostné hlavní město a staráte se o jeho prosperitu, ale o tom až později. Časem přijde povýšení a další provincie až nakonec po řadě povýšení přijde to hlavní - Císař římský! Toto je druhá varianta hry, zvaná Province Level, jenž je nepochybně o mnoho těžší než varianta zvaná City Level. Na úrovni města se staráte pouze o stavbu jediného města, nemáte problémy se získáváním rozličných surovin potřebných v průmyslu a vůbec, je to jednodušší.

SIERRA VS IMPRESSIONS. Podivné věci se dějí s postupujícím časem. Pod hrou již není podepsána firma Impressions, nýbrž Sierra. Jak je to možné? Jednoduše, postupem času nadějnou firmu koupil magnát zvaný Sierra. Na poli adventure Sierra stagnuje a spíše upadá, tak proč to nezkusit se strategií? Nutno přiznat, že pokus se vydařil a vznikla opravdu vynikající hra.

BARÁKY, AQUADUKTY, PLEBEJCI, BARBAŘI... Hra je svou ideou víceméně shodná se svým starším bratrem Caesarem.

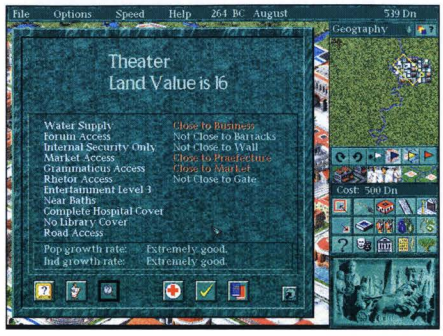
Povstání! Někomu se zřejmě nelíbí, že mu vládnete.

Jde o to, jak postavit prosperující město, respektive provincii. Nejdříve k městu. Stejně jako v díle minulém platí, že voda je nezbytná. Proto se vyplatí základ města situovat na řece. Později už budete muset vodu dopravovat mohutnými aquadukty, což je drahé a ke všemu vyžadující pracovní síly. Poloha na řece je výhodná i z důvodu obranného. Nemusíte stavět hradby okolo celého města, neboť řeka bez mostu je pro nepřátelská vojska nepřekročitelná. Postavit prosperující město je nesmírně těžké. Všechno musí být vybalancované. Lidé z baráků musí mít přístup k vodě, k fóru, ke vzdělání, musí se cítit bezpečně, potřebují nedaleké obchody atd. To ještě zní relativně jednoduše. Většina staveb se časem vylepšuje s tím, jak se zvyšuje hodnota země. A teď takový malý háček - jak se byto-



Postupující barbaři plení nemilosrdně vše, nač narazí.

Zde se však barbaři setkali s tvrdým odporem mé legie.



Zde si můžete prohlédnout všechny podmínky pro dobrý růst staveb.

Ukazatele jsou opravdu stylové (pozn. pro nevzdělance - to je antika, vážení).

CAESAR II

76

grafika: 78
animace: 60
hudba: 75
zvuk: 60

testováno na: 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, quad spd CD-ROM, SB16 ASP

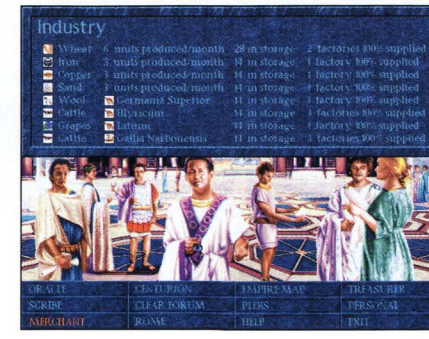
pro: perfektní grafika, velká a dlouhá zábava, propracované **proti:** poněkud neoriginální, zvrhne se časem ve stereotyp

Ceasar 2 je jedna z nejlepších „budovatelských" her vůbec, ale globálně je to jen trošku nadprůměrná hra.

vé jednotky zlepšují, tak rostou i nároky na okolí. Obyvatelé se musí cítit naprosto bezpečně, ale barák nesmí stát blízko prefektury (stavba zajišťující klid v dané čtvrti). Obyvatelé musí mít přístup k obchodu, leč jejich bydliště musí být od obchodu dostatečně vzdáleno. Okolní hodnota země musí být vysoká, aby se stavba dále rozvíjela. Nedaleké zábavní podniky musí být vytíženy... Časem zjistíte, že udržet tohle všechno je peklo. A to není zdaleka vše. Musíte mít dost peněz, abyste mohli platit plebejce, kteří pracují na údržbě silnic, dodávek vody, na hradbách atd. Peníze získáváte dvojím způsobem, obyvatelskou daní a obchodní daní. Daň obyvatel vám tolik nevynáší, a radím vám udržujte ji na minimu nebo se obyvatelé začnou bouřit a vznikne chaos. Obchodní daň získáváte z průmyslu a jak ti chytřejší z vás již pochopili, tvoří většinu příjmů. Jediná drobnost; abyste získali nějaké peníze na obchodu, musíte nejdříve nějaký mít. O průmysl se staráte na provincionální úrovni. V provincii se nacházejí různá místa, kde můžete těžit písek, měď, železo, pěstovat pšenici, chovat ovce na vlnu nebo krávy pro mléko atd. Dále můžete stavět přístavy a obchodní stanice nedaleko pohraničních měst. Samozřejmě to stojí hromady peněz, pracovních sil a námahy. V provincii se nacházejí také další města. Některá z nich jsou barbarské kmeny, které musíte co nejdříve vyprudit. To nás přivádí k dalšímu aspektu, kterým je vojenství. V provincii můžete stavět pevnosti pro kohorty a hradby. Také udržování a výcvik armády stojí peníze. Boje s jednotlivými barbarskými kmeny či nájezdníky probíhají v prostředí ne nepodobném slavnému Centurionu. Dáváte jednotkám příkazy, vyhráváte, prohráváte apod.

TECHNICKÉ PROVEDENÍ ANEB SIERRA JE SIERRA. Po grafické a zvukové stránce je Caesar II typickým produktem Sierry. Po celou dobu vás provází impresivní hudba a pěkné zvukové efekty. Grafika je rovněž na vysoké úrovni. Stavby jsou vyvedeny v trojrozměrném obrazu a v SVGA. Občas, když máte být povýšeni, popř. vykopnuti atd. se objevují docela roztomilé renderované animace. Je naprosto dokonalé sledovat stavby, jak se postupně vyvíjejí. Od dřevěných chatrčí až po mohutné domy a paláce. Zapomněl jsem také připomenout, že s rostoucí prosperitou objevují vaši inženýři další stavby, jako např. další fóra, knihovnu, rozlehlejší lázně...

Takhle vypadá organizace práce mezi plebejci.



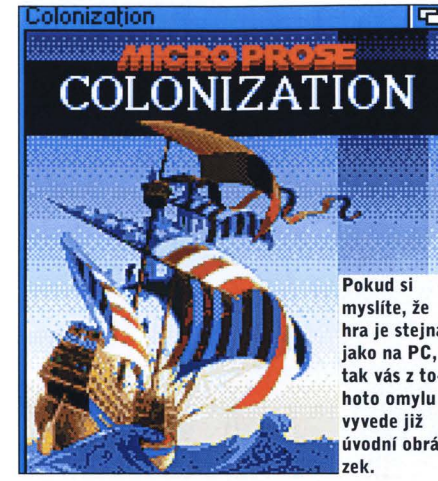
Obchody se hýbou - money is money.

SLADKÉ A HOŘKÉ NAKONEC. Aby vás stavění města nenudilo, připravili autoři také cíl hry, kterého máte dosíci. Totiž zcela neobvykle a netradičně, neboli stát se císařem, jak jsem již prozradil na začátku. Nicméně cesta je trnitá a poměrně nudná. Jde v kostce o toto. Dostanete provincii, postavíte hlavní město, vyženete barbary, zařídíte, aby prosperovalo. Jestli se vám toto vše povedlo zjistíte v orákulu, kde jsou určité procentuální hodnoty, variabilní podle úrovně obtížnosti. Až zjistíte, že vše splňujete, počkáte až vás císař povýší, vyberete si další provincii a jedete znovu, až na to, že je zde více barbarů a procentuální hodnoty jsou maličko vyšší. Po několika dnech usilovného snažení vás císař pro změnu povýší a začínáte zase znovu... Po určitém množství povýšení se z vás stane císař a hra končí. Nevím jak vám, ale mně bylo líto opouštět prosperující město, jež jsem postavil s krví a mozoly, abych začal znovu. Jinak je ale Caesar II neobyčejně přitažlivá hra, která vám vydrží nepochybně docela dlouho. Nenechte si ji ujít.

—Muddok

Až na tom budete takhle dobře, tak se budete blížit k závěru. Boje za nezávislost jsou právě v plném proudu.

platforma:	Amiga
doporučeno:	Amiga 1200, HDD
minimum:	Amiga 500, 1 MB RAM
existuje na:	PC (Exc.35)
typ:	strategie
žánr:	historie
tvůrce:	Sid Meier
producent:	Microprose
v prodeji:	léto 1995



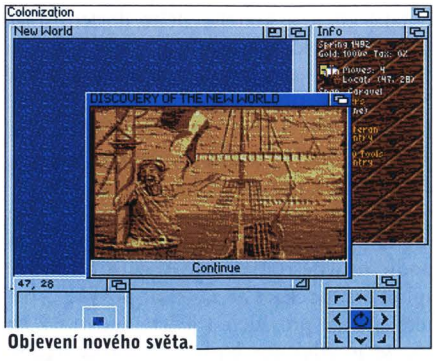
Pokud si myslíte, že hra je stejná jako na PC, tak vás z tohoto omylu vyvede již úvodní obrázek.

Colonization

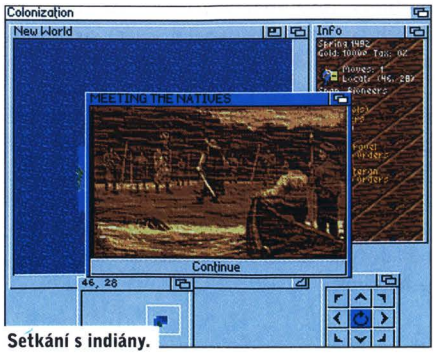
TOMÁŠ SMOLÍK

Důstojný nástupce legendární Civilizace, perla mezi strategiemi, je nyní i na Amize.

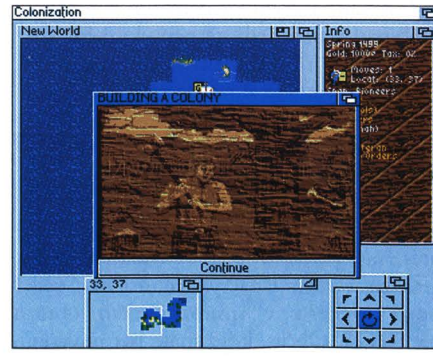
ZAČÁTEK



Objevení nového světa.



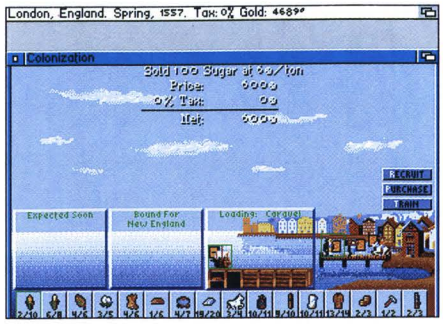
Setkání s indiány.



Postavení první kolonie je napoprvé znázorňováno jakousi dřevorytbou. Dobový, jednobarevný obrázek - to se často nevidí.

Nebudu se s vámi dohadovat, zda uveřejňovat takovéto recenze na „předělávky“ z jedné platformy na druhou. Colonizace je na Amigu kompletně předělaná, takže se nejedná jen o obyčejnou konverzi, dále je Colonizace vynikající strategií, a za třetí dostala PC verze Colonizace nezasloužené nízké hodnocení (kdo to recenzoval!?). Doufám, že jsem vás všechny pěkně zcolonizoval, takže se již v klidu mohu věnovat recenzi.

DMA DESIGN A TEAM17. V úvodu jsem se zmínil, že je amigácká verze kompletně předělaná, ale neuvedl jsem, že tato předělávka je dle mého názoru lepší originálu. Největší zásluhu na tom mají dva známí a zkušení programátoři, kteří stojí za novou grafikou, zvukem a ovládáním. Scott Johnston (vrchní „Lemming“ od DMA Design) a Allister Brimbell (skvělý to hudebník od Teamu 17, jenž je autorem skladeb ze série *Alien Breedů* nebo třeba z *All Terrain Racing*) odvedli skvělou práci a tím si u mě šplhli (což jim sice moc nepomůže, ale taky jsem se na ně mohl vybodnout!). Celou hru provedli opravdu Amigisticky, protože Colonizace jednak běhá jako task (jako další klasiky *Dune II* či *UFO*) a ještě k tomu běhá v oknech podobně jako Workbench (neplést s Windows!!!). To znamená, že s okny můžete libovolně pohybovat, zvětšovat či zmenšovat, což můžete posoudit z obrázků u této recenze. U AGA Amigy je navíc velice pěkné speciální pozadí. Neuvěřitelné je, jak si autoři pohráli s 32 barvami pro ne AGA Amigy (jako třeba pro moji pětistovku). Grafika vypadá výborně, zvláště pak odchovanci Civilizací budou valit oči, protože skvěle nakreslené



Pokud připlujete s nákladem zboží do některého evropského města, objeví se vám tato obrazovka. Zde můžete prodat vyrobené zboží, koupit jiné, najmout nové osadníky nebo odborníky v některém z mnoha oborů.

Stejně tak si můžete pořídit novou loď či dělo, ceny jsou ovšem vysoké, levněji vám to vyjde, pokud si je vyrobíte sami. Všimněte si dvojích cen zboží, za tu nižší od vás bude zboží vykupováno a za tu vyšší vám bude prodáváno. Možná vám to přijde normální, ale ne v každé hře se s tím setkáte.

Další ukázka správně fungujícího trhu. Snížil jsem nabídku nářadí, zvýšila se poptávka a vzrostla cena. Daleko častější je opačný jev. Stále vyrábíte a vyvážíte třeba rum a za nějaký čas začnou jeho ceny klesat, takže se budete muset přeorientovat na něco jiného.

Variace na Boston Tea Party z roku 1773. Smysl je stejný, odmítnutí platit nové daně. Ztratil jsem sice nářadí, ale zase mám na chvíli pokoj od berňáku.

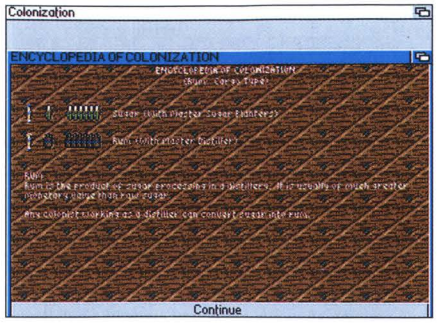
Indiánské nepokoje, způsobené neustálým obsazováním jejich půdy. Zatím to ještě zvládnu, ale co jestli vykopou válečnou sekyru?

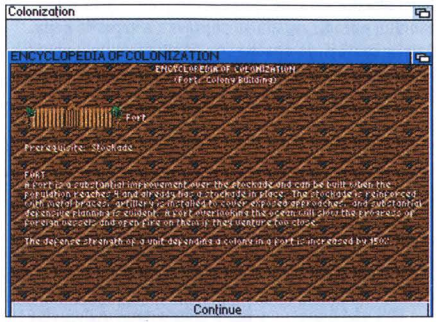
Čas od času se v Seville (Londýně...) shromáždí potencionální osadníci, kteří nejsou ve své zemi spokojeni, zejména se jedná o otázku víry. Tyto lidi pak lze za pakatel dostat do Nového světa, kde se zpočátku budou velice hodit.

obrázky v 320x200x32 prostě nemají chybu. Kdo by zde hledal SVGA rozlišení a True Colory bude asi zklamán, ale oko stratégovo radostí zapláče. K tomu musím přidat i výbornou hudbu, celkem to je něco kolem dvaceti skladeb, škoda jen že jsou poměrně krátké, ale jinak jim není co vytknout. Zvuky jsou také na velmi dobré úrovni, jen jich je trochu málo, což se ale u této hry dá pochopit. Technické zpracování je jednoduše geniální nebo vlastně geniálně jednoduché.

STRATEGIE JAKO VÍNO. Ačkoliv tady není vhodné zdůrazňovat větší důležitost hratelnosti oproti grafice či hudbě, přesto by předchozí odstavec tak mohl vyznít. Proto přejdu k strategické stránce, která obsáhne celou hru. Colonizace totiž opravdu může hledat soupeře jen v klasické Civilizaci, protože svou promyšleností a komplexností jinak nemá konkurenci. Začínáte jako cestoval jedné z námořních velmocí konce 16. století. Jakmile objevíte Ameriku či jiný kontinent, protože zde můžete kolonizovat jak opravdovou Ameriku tak jakýkoliv jiný vygenerovaný kontinent, můžete založit první město a zahájit osidlování nového domova. Ve městě můžete zahájit výrobu nových budov, ale zejména se musíte postarat o jídlo pro osadníky. Pak si dle terénu zvolíte, zda budete pěstovat bavlnu a následně vyrábět látku a oděvy, nebo cukrovou třtinu a z ní pak rum, nebo můžete těžit železo či stříbro, vyrábět kabáty, pušky nebo cigára. Můžete i chovat koně, vydávat noviny, vzdělávat ostatní osadníky ve školách, budovat opevnění, nové lodě atd. Můžete zkrátka dělat co se vám zlíbí. Vyrobené produkty či vytěžené suroviny můžete dovézt zpět do Anglie (Španělska, Holandska či Francie), kde je prodáte. Za utržené peníze si lze najmout specialisty na výrobu kanónů, na těžbu železné rudy či destilaci rumu. V Americe zatím prohledejte okolní území, třeba najdete vytoužené zlato. Určitě ale potkáte některý z mnoha indiánských kmenů, se kterým můžete vykouřit dýmku míru a pak s ním vyměňovat obyčejné tretky za drahé

COLONIZOPEDIE



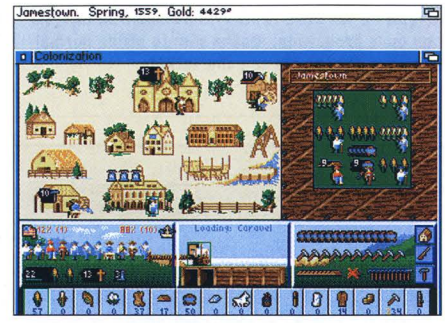


Nezbytná a vševědoucí colonizopedie. Dočtete se v ní, kde je nejlepší pěstovat cukrovou třtinu, kdy můžete budovat pevnost, na co jsou nejbohatší dešťové pralesy, kolik nákladu uveze galeona atd.

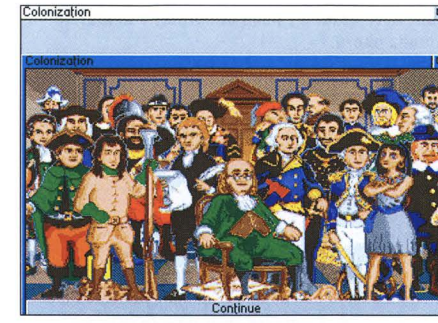
„OKENNÍ" POVAHA COLONIZACE

Příklady „okenní" povahy Colonizace. Zde jsem okna náhodně přeskupil a tady...

...jsem nechal ostatní zmizet pod největším hlavním oknem.



Podobně to vypadá uvnitř každého města. Vpravo nahoře zadáváte těžbu či pěstování nějakých plodin, vlevo nahoře určujete výrobu, dole uprostřed nakládáte lodě, dole vpravo určujete výrobu nových budov či lodí. Jinak vám všechny tyto části poskytují dostatek informací o vyrobených, vypěstovaných či vytěžených surovinách, jakož i o jídle a loajalitě ke koruně.



Kontinentální kongres. Jakmile se do něj váš kandidát dostane, zvýší se vám obranyschopnost, produktivita, vztahy si indiány nebo budete moct přejít na velkovýrobu v továrnách. Obdoba objevů v Civilizaci (pyramidy, Shakespearovo divadlo apod.).

kožešiny či pro ně téměř bezcenné zlato a stříbro. Stejně tak na ně můžete zaútočit, ale pak se nedivte, když vám vypálí pracně vybudované město a skalpují vysoce placené odborníky na pěstování bavlny. Časem se třeba setkáte se starodávnými civilizacemi Inků či Mayů. Jak se k nim zachováte? A což až narazíte na holandskou (francouzskou...) konkurenci? Válka či spojenectví? Máte málo farmářů? Odeberte vojákům muškety a pošlete je na pole. Nebo naopak máte malou armádu? Žádný problém, stačí dát třeba rybáři pušku a bude z něj pěšák nebo mu ještě přidejte koně a je z něj jízda. Pak se mu bude radostně bojovat za svou novou vlast. Proč? Vždyť jste stále vykořisťováni zemí, ze které pocházíte (či spíše vaši předkové). Necháte si líbit vysoké daně a cla? Což takhle boj za nezávislost? K tomu ale nejprve musíte mít dost peněz na armádu, ale také podporu vašich ostatních měst v novém světě. Zdá se vám to složité? Stačí pár hodin, strávených u této hry a budete si tykat s Kolumbem. Jak se vyrábí rum? Od čeho zde je colonizopedie, v ní najdete odpovědi na většinu vašich otázek. A tak bych mohl pokračovat ještě dlouho, protože Colonizace je úžasně propracovaná. Už vás ale nechci zdržovat, běžte se ji koupit, několik týdnů nevstanete od počítače. Colonizace je důkazem, že výborná hra může zabírat pouhé 2 MB (slovy DVA!) a přitom si u ní užijete větší a hlavně déle trvající zábavy než u deseti multimediálních čtyřcédéčkových „her" dohromady. Chvalme mocného Guru a modleme se ať nám přinese více takovýchto HER. **—Lewis**

COLONIZATION

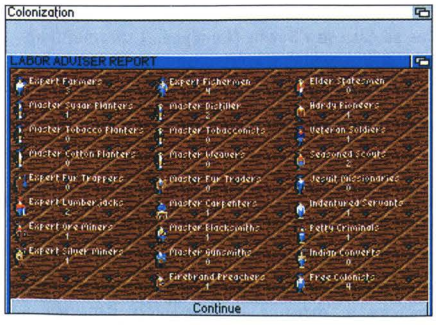
92

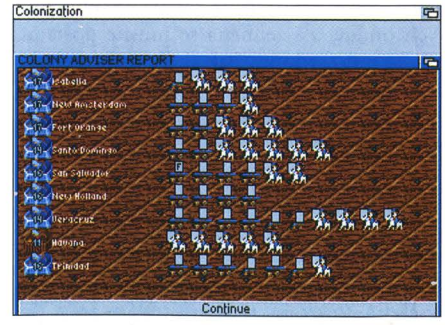
grafika: 80
animace: 20
hudba: 85
zvuk: 78

testováno na: Amiga 500, 3 MB RAM, HD
pro: propracovanost, trvanlivost, zábava
proti: nic
speciality: kompatibilita pozic z Amigy a PC

Vytoužený nástupce legendární Civilizace, geniální strategie, která zabírá zhruba 2000x méně místa než Phantasmagoria, a která vám vydrží hodně, ale opravdu hodně dlouho.

DALŠÍ INFORMACE





Nezbytné informace o zaměstnanosti, obraně měst, produktivitě měst, vtazích si s indiány nebo ostatními koloniemi jsou podávány prostřednictvím vašich poradců.

TOMÁŠ SMOLÍK

Crusader: No Remorse

platforma:	**PC-CD**
minimum:	PC 486/66, 8 MB RAM, ds CD, HDD 30 MB.
doporučeno:	Pentium/133, 16 MB RAM, CD, SB AWE 32
v přípravě:	Saturn, Playstation
typ:	akční-adventure
žánr:	sci-fi
doporučený věk:	15
tvůrce:	Vested Interest
producent:	Origin
distributor:	Electronic Arts
prodejce:	Games World
v prodeji:	říjen 1995

I drsný bodyguard má své chvilky, tyto chvilky ale budou jeho poslední.

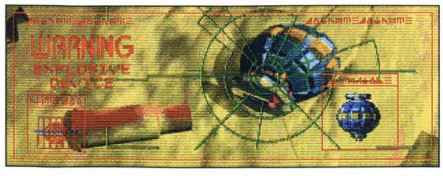
Hra je plná zabíjení, hořících těl, krve a dalších chuťovek. Odchovance *Dooma* jen tak nic nepřekvapí, takže vzhůru do 22. století (proto tedy doporučený věk v úvodní tabulce). (Dal bych tam doporučený věk tak od 150 do 210 let. -ml)

PŘÍBĚH. Již v rubrice První dojmy jsem se zmínil, že příběh není příliš originální. Vzpoura proti tyranské nadvládě není zrovna novým nápadem, naštěstí je to napraveno v průběhu hry, kdy se vžijete do role crusadera a budete zvědaví, jak budou vaše osudy pokračovat. Skvěle je ukázána skrytá totalitní forma režimu, podávání nepravdivých zpráv prostřednictvím televize, zveličování úspěchů v boji proti vzbouřencům a naopak zamlčování neúspěchů. Zvláště mě pobavilo, když jsem v jedné misi zlikvidoval celou továrnu ohromným výbuchem a ve zprávách se objevila takto zkreslená informace: „Na továrně XY se mohutně oslavovalo vítězství nad skupinou vzbouřenců. Někteří občané si ale spletli výbuchy raket a dělbuchů s nukleárním výbuchem, což je samozřejmě nesmysl“. Poté následovala nevýznamná poznámka „Kvůli drobné závadě na kontrolních přístrojích bude továrna po příští dva roky uzavřena.“ Mimochodem všechny rozhovory a většina dějových vstupů (některé jsou tvořeny parádními animacemi, dělanými pomocí nějakého 3D programu), včetně těchto zpráv, jsou prezentovány formou krátkých filmečků (drsně se tomu říká live action video). Herci, kteří se v nich objevují, jsou mi neznámí a ani jejich jména mi nic neříkají, ale podávají dobré výkony, takže celkově působí tyto filmečky velice dobrým dojmem a po každé misi se můžete na nějaký nový těšit. Většinou vnese nové napětí, jako třeba, že konsorcium brzy uvede do provozu orbitální stanici schopnou zničit celé město jednou ranou (starší typ Hvězdy Smrti). Zajímavé je i sledovat utváření vztahů mezi vámi (bývalým nepřítelem) a vašimi novými spolubojovníky. Některé si získáte hned, jiné až po několika úspěšných misích a Shannon vám začne věřit až v předposlední misi. *Origini* prostě scénáře psát uměj.

V minulém čísle jsem vám říkal, že se z této hry zblázním, nestalo se tak, ale nechybělo mnoho.

DEMO

Úvodní demo je hezké, ale jaksi nechápu souvislosti. No nevadí, u intra stačí, když je pěkné.



OKO ZA OKO

Nebezpečná situace, čtyři roboti nového typu vyzbrojení raketami. Tenhle výbuch se mi nevyplatil, azbestový oblek nemám, takže můžu loadovat. Alespoň jsem se pomstil, oko za oko, noha za nohu.

PLNĚNÍ MISÍ VE DVOJICI

Některé mise plníte ve dvojici, ale každý má přidělen jiný úkol, o jeho úspěšném plnění jste informováni prostřednictvím videa. Stejně vám XY sdělí polohu teleportu, kterým budete přeneseni na základnu.

Po každé misi se ocitnete na základně, kde se můžete procházet třeba dva dny, ale hlavně si zde můžete doplnit energii a život, koupit zbraně, pokecat s kámoši, kouknout se na zprávy a pak si dojít pro rozkazy a vrhnout se do další akce.

Tyhle dvě naivky mi chtěly zabránit zastřelit je, to je drzost co. Teď si alespoň pomocí monitorů mohu v klidu prohlédnout místnosti, do kterých teprve přijdu.

Celá hra občas vypadá jako jeden velký masakr, ale když oni tak realisticky umíraj, na to bych se mohl dívat furt, ale jinak jsem normální.

RADY

Pár rad pro začínající křižáky:

- Bacha na malé fotobuňky, občas jsou maskované a snadno přehlédnutelné. Okamžitě zničit, jinak spustí poplach či přivolají robota.
- Likvidujte všechny kamery, také hned spustí poplach, čímž je vám zabráněno používat vstupní karty a zadávat kódy.
- Zničte všechny větráky, jsou narafičeny tak, aby vás odfoukly do vody, kyseliny nebo k nášlapným minám.
- Prozkoumejte všechny bedny a mrtvoly, náboje potřebujete stále a peníze se hodí vždycky.
- Pokud ovládaným robotem zničíte všechno v jeho dosahu, zničte ho (třeba střelbou do stěny z bezprostřední blízkosti), jinak on pak zničí vás.
- Nalogujte se do všech počítačů, většina sice obsahuje bezcenné informace, ale jiné vám otevřou dveře či vypnou nějakou past.
- Pokud v počítači objevíte trojmístný kód, nedaleko se zákonitě nachází zámek na tento kód a naopak.

Během většiny misí bude plukovník Ely vaším šéfem a tudíž vám sdělí náplň misí. V závěru ale bude unesen, takže vám pak bude rozkazovat major Vargas.

Ženská postava v popředí je váš bývalý šéf major(ka) Vargas. Ve skutečnosti to je prachsprostá zrádkyně, která teď plánuje s guvernérem vaši smrt.

AKCE! Jakmile se seznámíte s obsahem vaší mise, stačí jen zamířit k teleportu a přesunout se na místo určení. Pak již začíná ta opravdová Akce (velké A je zde záměrně). Pokud jste někdy chtěli zažít tu pravou akci se spoustu možností, jak co zničit, jak koho zlikvidovat, jak se kam dostat, tak teď máte tu nejlepší příležitost. Jestli jste se chtěli stát agentem 007 či doktorem Jonesem, tak nyní vám *Crusader: No Remorse* nabízí nejlepší šanci uskutečnit vaše sny. V této hře máte téměř 100% svobodu akce a demolice. Můžete rozstřílet lampu, stůl, počítač (který ovšem i pak bude fungovat, nu což, nikdo není dokonalý), skříň, skleněnou zeď nebo lze všechno zapálit či vyhodit do vzduchu. Nepřátele lze zastřelit, upálit, rozmáčknout výtahem, vlákat do linie palby nějakého obranného zařízení či nalákat do nějaké smrtonosné pasti. Dveře se otvírají tlačítkem na zdi, počítačem, kartou nebo prostě bombou. Můžete udělat kotoul a sestřelit kameru, můžete přeskočit laserový paprsek nebo se pod jiným podkutálet. Nyní vám podám malý příklad vaši svobody akce, v místnosti stojí za několika sudy dva strážní, kteří vás ještě nespatřili, vy můžete:

1) Střelbou je vylákat a rozdat si to s nimi na férovku.

2) Potichu se k nim přiblížit, udělat kotoul a zastřelit je dříve, než si uvědomí, která bije.

3) Rozstřílet sudy, čímž je přivedete k výbuchu a strážní shoří.

4) Poslat k sudům chodící bombu (spider bomb), výsledný efekt viz bod 2.

5) Položit nedaleko stráží nálož, vylákat je k ní a s úsměvem pod přilbou ji odpálit.

6) Nebo na podobné místo položit nášlapnou minu, vylákat je a oni si svoji zkázu způsobí sami. A to se vám naskytne i několik dalších možností, jak se s tou či onou situací vypořádat, prostě ěňo ňéňo a ňůňo dohromady.

PŘIROZENOST SAMA. Až se vyřádíte na nevinných civilistech, můžete se věnovat i prohlídce jednotlivých lokací a života na základnách a laboratořích vůbec. Z obrázků jste asi již poznali, že *Crusader* využívá stejného pohledu jako třeba *Ultima VIII,* což s sebou přináší drobnou nevýhodu, že se občas dostanete do slepého místa, ale jinak vidíte úplně všechno. Když na chvíli přerušíte střelbu, uvidíte, že všichni se chovají zcela přirozeně a přístroje dělají, co mají. Kamery se otáčí, poplašná světla blikají, větráky se točí, elektřina na generátorech občas zkratuje, kyselina bublá, prostě normálka. Ale co teprve lidé, to je něco neuvěřitelného, i když to je vlastně přirozené. Technici chodí mezi přístroji, pozorují displeje a občas si něco zapíší do svých bloků, stráže si v klidu povídají, zaměstnanci si sem tam odskočí na toaletu (kam je následuje i moje spider bomba, cha cha). Pokud na civilisty vytáhnete zbraň, buďto zbaběle zvednou ruce a prosí o milost nebo volají stráže či dokonce běží zapnout poplach, no nezabili byste je? Když už mluvím o zabíjení, tak ve hře je několik způsobů úmrtí, všechny vypadají tak realisticky, že vám je skoro líto někoho zabít. Lidé perfektně hoří a tvoří za sebou černé pruhy, všichni se po zásahu skvěle kácí k zemi a utvoří pod sebou klasickou louži krve. Mrtvým strážným, jakož i civilistům, můžete prohledat kapsy či chlebníky a sebrat jim jejich náboje, zbraně, přístupové karty či kredity, pokud ovšem někoho spálíte, nezbude z něj nic než hrst prachu a trocha

Ďábelský profesor, který v jedné z předchozích misí nechal postřílet zajatce, jenž jste měl zachránit, by se měl začít bát. Pomsta bude brzy vykonána.

Rozstřílené zkumavky obsahovaly pokusné králíky, vlastně lidi, ze kterých mělo být vyšlechtěno zabijácké plemeno. Likvidace byla nevyhnutelná.

Není příliš humánní střílet po civilistech, ale někteří místo aby se vzdali, po vás střílí. Tenhle byl sice neozbrojen, ale kdo to má vědět. Sichr je sichr.

kostí do polívky. Stejně tak můžete prohledat bedny, police či trezory. Pokud se nalogujete do počítače, získáte přístupový kód k nějakým dveřím či trezoru, nebo jím rovnou otevřete dveře či vypnete nějakou překážku (laserové pole apod.), stejně tak v něm můžete nalézt bezcennou informaci o zákazu hraní her v pracovní době nebo vám bude umožněno ovládat nějakého robota. To je pak sranda, procházet se po základně s dvojnohým, raketami vyzbrojeným robotem a působit zkázu mezi zděšenými civilisty a vojáky. Protože na každém rohu jsou umístěny strážní kamery, budete mít často možnost, opět pomocí počítače, dívat se do určitých místností okem takovéto kamery a bez rizika zjistit počet a rozestavění stráží.

MISE. Zpátky k hlavním úkolům crusadera. Náplň jednotlivých misí je velmi rozmanitá, jednou je to klasická destrukce hlavního generátoru, pak třeba likvidace monitorovacího zařízení konsorcia kvůli bezpečné přepravě zásob do obléhaných měst, jindy zas záchrana vězňů, kteří ale budou zlikvidováni ďábelským vědcem, kterého budete mít možnost v závěrečných misích odrovnat. Také budete hledat důležité chipy či plány nových zbraní, které pak počítačem odešlete na základnu. Průběh jednotlivých misí je ovšem lehce stereotypní, protože v každé misi hledáte karty a kódy na otevření dveří, postupujete z patra do patra, na závěr buďto něco podminujete, napojíte se na nějaký přístroj či s někým pokecáte a pak se probojujete k nejbližšímu teleportu. Vzhledem k velkému počtu misí a k jejich rozsáhlosti to je ale pochopitelné, navíc to s tím stereotypem není tak horké jako třeba u *Fade To Black*. Zde skoro pokaždé čeká něco nového, nějaký nový problém třeba s přepínáním tlačítek, nebo musíte správně nasměrovat paprsky, abyste se trefili do čidla, které vám otevře dveře, nebo musíte zapnout teleport či přivolat jezdící plošiny, vyskákat po bednách atd. Po splnění vás čeká občas nějaká ta animace či video a pak se již objevíte na vaší základně, která je umístěna v zdemolované stanici metra. Zde si lze doplnit život či energii, v baru pokecat s kámoši nebo nakoupit nové zbraně a náboje, škoda že nelze i prodávat či měnit. Pak si skočte za velitelem Ravesem, který vám zadá další úkol a vy se můžete vydat do další akce. Těch je hodně přes deset a každá vám zabere skoro dvě hodiny, takže *Crusader* vám opravdu vydrží dlouho, na druhou obtížnost jsem ho dohrál za 30 hodin (čistého hracího času), to jsem ale zdaleka neprošel každou místnost a neobjevil všechny tajňáky.

GRAFIKA - NECHÁPU. Asi jste již pochopili, že grafika je nádherná a detailní, v které jiné hře máte záchody, umyvadla, postele, křesla a okrasné květiny. Kde jinde spatříte lépe se pohybující postavičky nebo lépe umírající vojáky. A ty nádherné výbuchy a požáry, to je žrádlo. Stejně dokonalé jsou i zvuky výbuchů, nabíjení brokovnice, střelby granátometem. Za chvíli rozeznáte i zvuky otáčející se kamery či pochodujícího robota, nic není odfláknuto. Neméně skvělá je i hudba, pokud se vám líbí techno a rave skladby, které sem skvěle zapadají, tak si je dejte pěkně nahlas, stojí za to. Takováto dokonalost se ale neubránila několika nedostatkům, které se ale ke hře samotné přímo nevztahují. Jednak hra nepodporuje karty Gravis Ultrasound, což vlastníky těchto zvukovek nepotěší (ale již se dodělávají patche pro Gravise, stejně jako pro joysticky), dále dělá problémy při spouštění, občas ji budete muset znovu nainstalovat a v neposlední řadě je náročná na hardware. Na 486DX2/80 je hra trhaná a pokud nastane řetězový výbuch sudů, tak to procesor nezvládá a vy musíte počkat až všechno dohoří, jinak se skoro nehnete z místa. To už je ale novodobý trend, s kterým se musíme smířit. *Crusader: No Remorse* ale stojí za zakoupení výkonnějšího hardware, protože je prostě super a zaručuje skvělou zábavu na dlouhou dobu - co víc si přát. Snad jen *Crusadera II,* na kterém se již brzy začne pracovat, prý bude mít ještě lepší grafiku, více misí, zbraní, více variant příběhu, bude podporovat hru po modemu či síti, budou v něm tmavé místnosti, kde budete používat infra-brýle a ještě další vymoženosti. A z toho se už asi doopravdy zblázním. **—Lewis**

CRUSADER NO REMORSE

93

grafika: 95
animace: 95
hudba: 88
zvukové efekty: 90

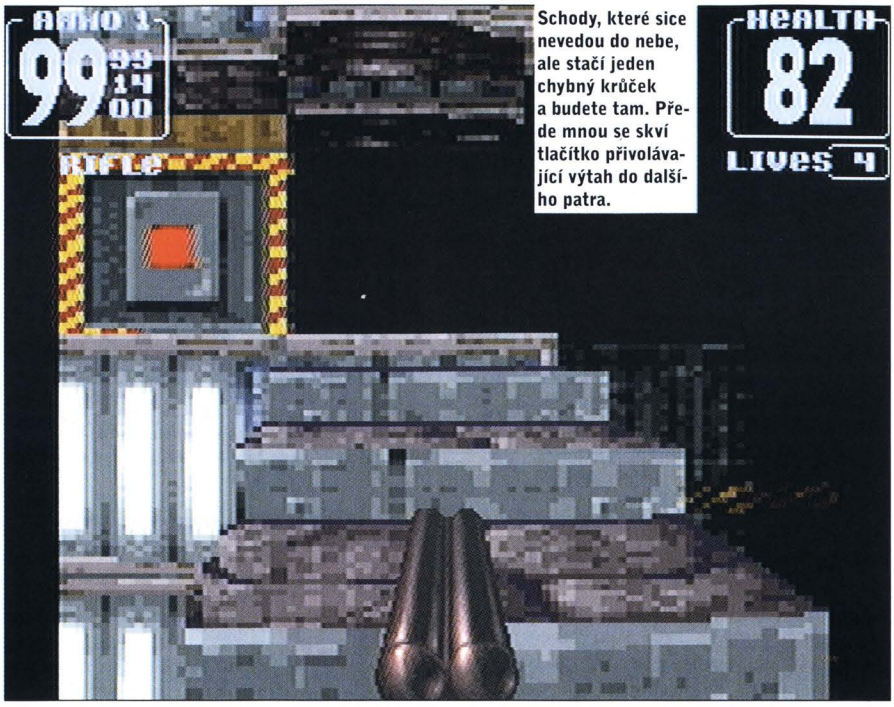
testováno na: PC 486/80, 8 MB RAM, qs CD, SB16

pro: grafika, příběh, zábava, prostě všechno mimo toho co je proti **proti:** nelze prodávat či měnit zbraně, občasné problémy se spuštěním.

Dokonalá, rozsáhlá, graficky vynikající a dalšími superlativy ověnčitelná akce, která potvrzuje vysokou kvalitu her od Originu.

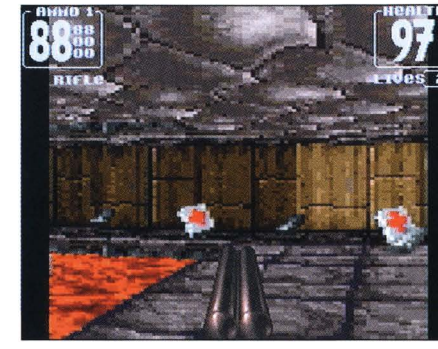
VÝBUCHY

Výbuchy a exploze na každém kroku jsou známky mojí přítomnosti. Sice tím na sebe upozorníte, jenže jsou tak super, že všechno likviduji jen tak z čisté radosti.



Schody, které sice nevedou do nebe, ale stačí jeden chybný krůček a budete tam. Přede mnou se skví tlačítko přivolávající výtah do dalšího patra.

platforma:	Amiga 1200
doporučeno:	A1200, CPU 020/28 MHz, Fast RAM, 2xFDD
minimum:	Amiga 1200
existuje na:	CD32
typ:	3D-akce
počet hráčů:	1 - 2
doporučený věk:	od 16 let
tvůrce:	Bomb Software
producent:	Manyk
vydavatel:	Attic
prodejce:	Games World
datum vydání:	listopad '95



Zbraně působí ve srovnání s hrubými texturami kontroverzně. V pozadí se válejí hranaté lékárničky a munice do brokovnice a rotačního kulometu.

JOSEF KOMÁREK

Fears

Bomby z Německa po čtvrté a naostro

Je sobotní dopoledne, 18. listopadu 1995, 10:15 hod. Viktor Čistič mi právě oznámil, že na mě v prodejně Games World čeká poslední kopie hry Fears v Čechách. Protože ve mě ještě zůstal ne zrovna nejlepší dojem z AB3D, bleskově jsem vyrazil na cestu, těšíce se na hru. Za půl hodiny se již hřála u mě v disketovce. Zvukový výstup Amigy jsem spolu s magnetofonem zapojil do mixážního pultu a na uši nasadil sluchátka. Za nepříjemných elektronických zvuků, které ve Fears tvoří skutečně hrůznou atmosféru, a kytarového nářezu mých oblíbených V.A.P. se nořím do ponurých katakomb hradu profesora Bloodhearta, jenž se sem kdysi nastěhoval a prováděl tu nelegální pokusy s DNA různých živočichů. Místo Jurského parku mu však vyrostli vše požírající mutanti...

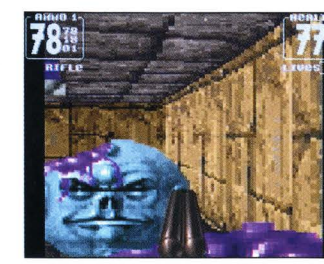
STRACH. Hra teamu Bomb Software, který před finální verzí vydal nejméně tři hratelná dema, se jmenuje krátce a výstižně. Úkol zrecenzovat hru do dvou dnů se zdál být nad mé síly, ale když se člověk na něco dlouho těší, tak pro to pak udělá cokoliv. Poprvé jsem sednul k Amize s velkým očekáváním, když mě na cestě za BOMB a hlavní menu, ve kterém shledávám několik velice zajímavých položek. A to Start Game (bez komentáře), Load Game (!!!), Options, Edit Maze (!!!), volbu obtížnosti a hru po sériovém kabelu. K tomu hraje slušivá muzika. Hääýrgh! Jsem snad v ráji? Takových možností na dvou disketách (ano, další 3D akce na dvou discích)? „Šplouch", řekla studená voda, která mi zkropila obličej za účelem opětovného nabytí smyslů. Chytil jsem myš, jež se s hlasitým pískotem snažila ukrýt za monitorem, a začal zkoumat jednotlivé položky.

CD-ROM? ALE PROČ?! Jasně, k čemu potřebuji „sídýčko", když na dvou hloupých dédéčkách mám vše, co si jen můžu přát? Údajně 30 nadupaných levelů - to je stvůrami zastavil obrázek dvou zamilovaných lidiček a požadavek, abych zadal word na straně 5, řádek 3, 1. slovo (tuhle kombinaci si pamatuji proto, že se mě na ni hra ptá pokaždé). Ochranka je bohužel stejně nepříjemná, jako u AB3D, tj. překlep nelze opravit, hra se hned po první chybě kousne a Amiga hodí „guru". Grrr! Už se ani nedivím, že se tolik her crackuje. No nic, následuje již známé vlnící se logo

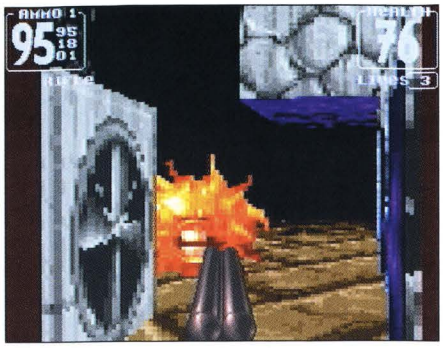
Škatulky se šperky a drahokamy jako by z Wolfensteina 3D vypadly. Sice vypadají jinak, ale idea zůstává.

Nepříjemná věc - ať se k zesnulé potvůrce otočíte jakoukoliv stranou, pořád na vás kouká svýma smutnýma očima.

Spínací skříň fikaně umístěná uprostřed lávového pole. Vlevo leží cosi fialového, co ještě před chvílí bylo žluté.



Divná modrá koule je postupně zbavována možnosti existence. Vidíte? Už jí začíná odpadávat lebka...



Během své pouti záludným hradem narazíte na létající potvůrky nejroztodivnějších tvarů. Autoři při jejich kreslení zcela evidentně netrpěli nedostatkem fantazie.

Tohoto obrázku si važte, screena se zdravím na 00 se hned tak nevidí. Kdybych se topil, chápu to. Ale já si ve vodě klidně chodím a stejně mi to žere život.

Portrét dvou zarudlých beranů otiskly všechny zahraniční herní časopisy. Z toho jsme odvodili, že se patrně jedná o celosvětově hledané zločince a k pátrání se připojujeme.

skvělé! Konečně taky někoho napadlo přidat do 3D střílečky ukládání pozice na disk, hurá! A editor k doomovce, ten jsme na Amize skutečně ještě neměli. Jeho možnosti jsou takřka nekonečné. Zaprvé si můžete vytvořit svůj vlastní labyrint a rozmístit v něm předměty (barely, lékárny, poklady...), postavit schody a prohlubně, kaňony s potůčky plné kyseliny (lepty lepty), na podlahy, stropy a zdi nanášet ze široké palety vybrané textury. Ještě je vám to málo? A co takhle tajné chodby, dveře, spínače, zbraně a střelivo... Prostě si můžete vytvořit své vlastní Fearse, a protože je náš národ velice podnikavý, nepochybuji o tom, že zanedlouho začnou drobné české dílny nabízet datadisky s dalšími levely. Editor bludišť je výborným obchodním tahem firmy Bomb Software, neboť je téměř úplně jisté, že když už nic jiného, tak aspoň ten zvedne popularitu Fearsů. Ale ani v tom nejhorším snu by mě nenapadlo, že ono „když už nic jiného" nebude vůbec daleko od pravdy.

HEJ KÁMO, KAM TEN SPĚCH? Jestli se už chystáte odhodit Excalibur do kouta, hodit na sebe zimní bundu a kulicha a vřítit se do nejbližší prodejny se softwarem na Amigu, tak ještě zadržte. Není všechno zlato, co se třpytí - o tom se přesvědčíte za chvíli. Ze začátku Fears vypadá skutečně parádně. I na holé „dvanáctce" běhá poměrně plynule na větší okno, čili výhled máte jak z petřínské rozhledny, textury se zdají být zdařilé, zvuky rovněž. Při největším okně se hra opravdu už jen hýbe, ale turbokarta to spraví. Hned na začátku seběhnul jsem po schodech, spatřil barel s naftou a intuitivně po něm vypálil z brokovnice. A ono to s ním ani nehne! Sudy

Brokovnice zachycená při výstřelu. Bohužel, z časových důvodů jsme nestačili pořídit obrázky rotačáku, raketometu a plasma... Stejně není o co stát, když vypálená raketa vůbec neexploduje, jen se zaryje do protivníkova těla (dá-li se to tak nazvat).

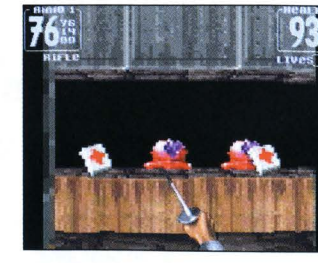
nebouchají, co se dá dělat. Otevírám první dveře a za nimi stojí cosi podivného červeného přízemního. Než mi došlo, že to asi bude jeden z mutantů, sebraly mi jeho zásahy pár dílků energie a následně já jemu mozek z hlavičky. Postupuji vpřed, okolí se jen hemží „červenáčky" (zdravím Rychlé šípy!). Každému zůstala po mé návštěvě černá díra namísto nervového centra. Za pár sekund se zjeví modré nevímco, jemuž na tváři ve smrtelné křeči naběhne nepříjemně mrazivý rybí pohled. Současně jsem zpozoroval absenci kruhových nebo aspoň elipsoidních místností a velice malý počet druhů mutantíků - pouze tři plemena na jedno patro. Protože se blížili další antipřátelé, uskočil jsem na stranu a spadnul do lávové pasti. A to byl konec.

KOUKÁM A STEJNĚ NEVIDÍM. Alien Breed 3D má sice spoustu chyb v programu, oproti tomu je technicky téměř dokonalý. Vnímání trojrozměrného prostoru je maximální, víte, kde můžete očekávat prohlubeň či propast, kde je jaký výstupek, na který byste se mohli vyhoupnout. Ve Fears nikoliv. Při chůzi vůbec nevidíte bezprostředně před sebe, i když to tak vyhlíží. Ani v průběhu hraní na největší možné okno si nemůžete být jisti svými kročejemi. Některé terénní rozdíly vůbec nepostřehnete, viz uváděný příklad v předešlém odstavci. Vážně to vypadalo, že podlaha je přímo spojena se stěnou, proto jsem nepočítal s možností výskytu tak široké jámy, abych do ní mohl spadnout. Fears vás mnohdy nutí bloudit uzoučkými chodbičkami, kde nelze téměř vůbec spatřit odbočující spojovací uzly. A když stoupáte po pravoúhle točitém schodišti, jen stěží odhadnete zbývající prostor mezi vámi, dalším schodem a nicotou. Jak jsem již řekl, v každém patře se nalézají pouze tři druhy protivníků s rozdílnou inteligen-

Schovávali se za sudy a stejně jim to nepomohlo. To já se mohu schovat za odstřelenou potvoru a nikdo mě nezasáhne! Wow!

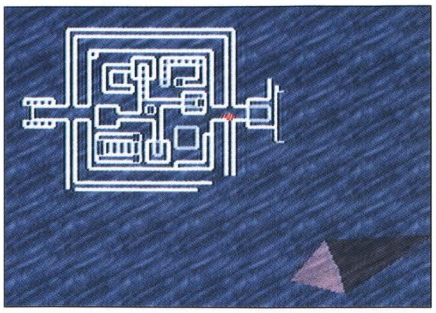
Nikdo z nepřátel vůbec nepůsobí nějak reálně, a když se jich jednou provždy zbavíte, zůstane po nich něco, co byste raději nikdy neviděli. (složitá vazba, což?-pozn. Amph)

Jaké zlo to páchal profesor Bloodheart. Mutantíkům se vůbec nelze divit, že jsou na každého nazlobení. V žilách, zbyly jim nějaké, jim koluje (resp. bublá) křiklavě modrá tekutina.

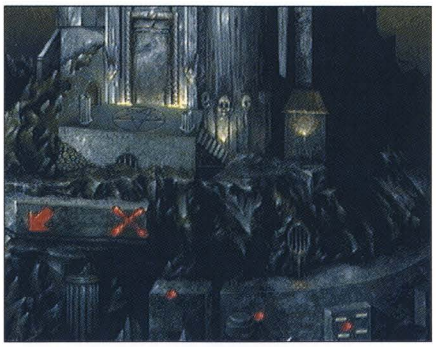


Když dojde munice, je k dispozici ještě kapesní nožík. Kupodivu mu nepřátelé podlehávají téměř stejně rychle, jako brokovnici.

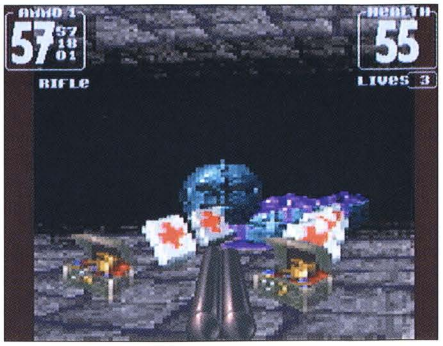
Hrát Fears dva dny non-stop mi stačilo k tomu, abych mohl s ledovým klidem anglického gentlemana konstatovat, že autoři hry jsou vážně saďouři. Ty rozpůlené melouny byly původně živými bytostmi.



Konečně! Přehledná mapa, na které se sice nemůžete přímo pohybovat, zato vám dává přesné informace o místě vašeho pobytu.



Pěkně prokreslená mapa celé hry. S tímto pohledným obrázkem nelze hrubotinu ve hře samotné vůbec srovnávat.



Pokud se nestanete obětí totálního obklíčení, nemusíte mít strach o svůj život. Lékárniček a munice tu najdete dost a dost.

cí: buď jsou stupidní a hned si to s nimi vyřídíte, anebo jsou chytří, chodí proti vám v početných skupinách, a v tom případě si to rychle vyřídí oni s vámi. Hratelnost pořádně kolísá, někde je to sranda, level projdete za deset minut. Jinde to tak není a s úrovní se mořite půl i více hodiny. Tím jsem ještě neskončil, na této hře kolísá snad všechno! Zvuků je málo a jsou víceméně neslušivé. Hodnocení grafiky teď vynechám, v povídání ke screenshotům se dozvíte více. Kladným prvkem je hudba, skladeb je tu narozdíl od AB3D několik a jsou dobré. Tečka!

DOSLOV. Je pondělí, 0:15, pár hodin před redakční uzávěrkou. Právě jsem dopsal recenzi na hru zvanou Fears. Teď se ještě trochu zamyslet nad hodnotící tabulkou a půjdu si konečně lehnout. I motorola v mé Amize toho má dost, celý víkend byla nucena probíhat pochmurným hradem na big window. Doufal jsem, že Fears bude lepší než AB3D. Přestože tomu vše nasvědčovalo, nestalo se tak. Fears není zas tak špatný, ale kdyby jeho porodníci vylepšili 3D engine, zpestřili prostředí, dodali víc potvor a zvuků, bylo by to ještě lepší. AB3D krachuje na softwarových chybách programu, Fears zase na chybách autorů při tvorbě systému grafického zobrazování. Každá z těchto dvou her má svá pro a proti. U mě z tohoto klání vychází vítězně Alien Breed 3D díky lepšímu ovládání a zpracování všech úrovní. **—Joe**

FEARS

65

grafika: 64
animace: 61
hudba: 81
zvuk: 71

testováno na: A1200, 2 MB RAM a A1200, CPU 030/28 MHz, FPU 68882, 6 MB RAM.

pro: hra po sériovém kabelu, rychlý 3D engine, editor úrovní **proti:** nedokonalý engine, nepropracovaní mutanti

speciality: Editor úrovní je dokonalý, až na to, že si nemůžete vytvářet vlastní objekty, stvůry a textury.

Bomb Software pokazil, co se dalo. Po několika velmi nadějně vyhlížejících preview vydali velice stereotypní hru, u které se po čase začnete nudit.

Předvíkendový bonbónek

BONTONU pro počítačové maniaky

Vážení čtenáři a příznivci počítačových her. **Každý pátek** budete moci vždy **od 6:45 ráno** soutěžit ve znalosti počítačových her na rádiu **BONTON.** Soutěž pro Vás připravily **BONTON, EXCALIBUR** a **GAMES WORLD** proto, aby Vám zpříjemnily ranní vstávaní. Jeden z Vás tak **každý týden** vyhraje zajímavou **hru,** či **předplatné** časopisu **EXCALIBUR.**

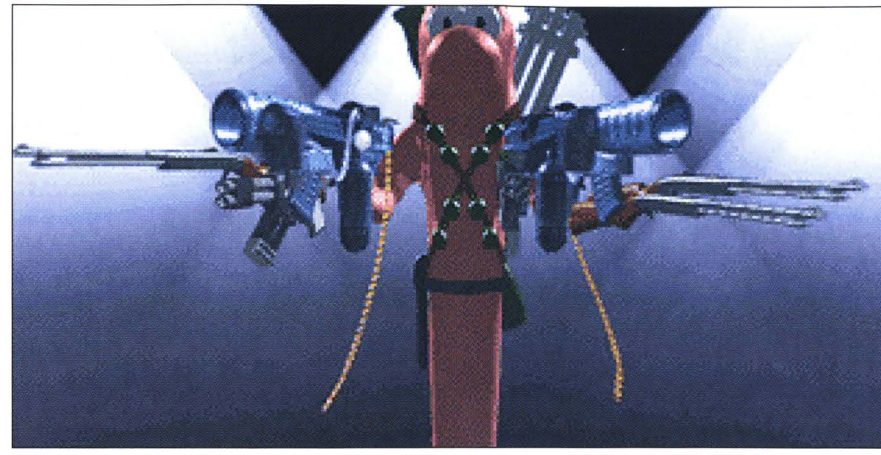
BONTON HIT RADIO 99.7 FM

Vaše redakce

Excalibur

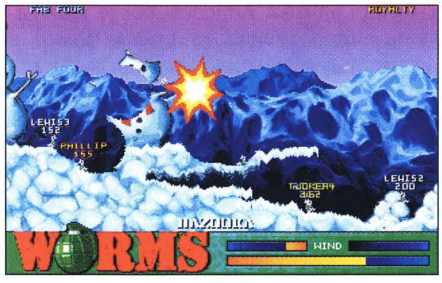
GAMES WORLD

Platforma:	**PC-CD, Amiga, CD32**
minimum:	PC 386, 4 MB RAM
doporučeno:	PC 486/66, 8 MB RAM
v přípravě:	PC (prosinec '95), Mac (prosinec '95), Mac-CD (prosinec '95), Playstation (prosinec '95), Saturn (prosinec '95), Gameboy (leden '96), MegaDrive (leden '96), SNES (únor '96), Jaguár (únor '96), CD-I (1996), 3DO (1996), Ultra64 (1996), Gamegear (1996).
typ:	akční
žánr:	válka s červy
počet hráčů:	1-16
producent:	Team17
distributor:	Ocean
datum vydání:	listopad 1995



Worms

TOMÁŠ SMOLÍK
&
TOMÁŠ JUNGWIRTH



Zcela běžný obrázek ze hry Worms. Všichni si hrají - TJoker, Lewis i počítač.

TJ:"Nejkrásnější je, že zatím netuchám, jestli tě to vyhodí z obrazovky (ex-worm), nebo rovnou zneškodní (ex-worm).

Team17 nás zatahuje do **drsné války malých červíků,** ve které není o zábavu nouze.

TJ: Čau Tome!
L: Nazdar Tome!
TJ: Hele, znáš Wormse?
L: Si piš, s kámošem to hraju skoro každej den. Jenže už nás ty dva světy přestávaj bavit, naštěstí jsou v amigáckým demu jiný.
TJ: A co, jak se ti to líbí?
L: No takovej správnej mix Lemmings a Scorchů, super zábava, už se těším na plnou verzi.
TJ: To by sis ji asi chtěl zahrát, že jo.
L: Blesk. Hele nechceš mi takhle náhodu pantomimicky naznačit, že už máš tu plnou verzi?
TJ: No čirou náhodou ji mám, dneska jsem ji vyhádal v redakci.

TJ:"Vypadá to jako bungee, ale není to bungee. Co to je?" L:"Hele, to vážně nevim. Tak mi to řekni. Plošim, plošim." TJ: „Tak dobře. Je to ... ninja rope"

L: Cože? Oni ti dali, to si s nima ještě vyřídím. No ale když už ji teda máš doma, to bych se k tobě určitě mohl nakvartýrovat.
TJ: Dobře, ale nebreč, až tě desekrát za sebou vydrtím.
L: Ty mě!? Pche, tebe porazim i přes telefon. Radši už vyrazím, protože do toho tvýho zapadákova se jede dva dny a do večeře chci bejt doma. Zdar, sem tam za půl hodiny.
...
O půl hodiny později.

L: Dělej, už to spouštěj! Jůů, *Ocean* má vylepšený logo a *Team17* taky!!
TJ: Klid, vydrž prťa vydrž. Až uvidíš ty vysmahlý animace tak si to hodíš.
L: Nepruď a kmitej.
TJ: Tak za chvíli to přijde...Čumíč co?
L: Jéé, to zná každej.
TJ: Co kecáš, v demu to nebylo.
L: Seš maňas, kdo tu mluví o demu, to už jsem viděl v Londýně, ale s Genagenem jsme se u toho váleli smíchy, teda ne po sobě, každej zvlášť.
TJ: To tady radši nebudem rozebírat a začnem.
L: O.K. Koukám, že tady je ňák hafo různejch voleb.
TJ: Ty si máslo, už byly dávno v demu, akorát nešly měnit.

NÁLET

ICHTYLNÍ SUDDEN DEATH MÓD

Konflikt vrcholí... Všude je přelewisováno. Asi se divíte, proč mají všichni červi jen jeden život. Ichtylní sudden death mód se objeví po vypršení časového limitu. V tomto stádiu stačí jen zaklepat zemí a...?

Smůla. Tuto zónu již naprosto ovládl Lewis. Celkem chytře se provrtal snad všemi možnými směry. Vlevo si všimněte efektivně postavených žebříků.

ZBRANĚ

Zbraně ve své plné kráse.

Ta bílá věc je ovce a funguje jako téměř-naváděná pozemní střela, která skáče. Nepochopitelné? A to ji ješte můžete aktivovat na dálku.

WORMS NA AMIZE & CD32

Pseudostrategičtí *Wormíci* se od PC verze liší jen v několika, zato hodně patrných detailech. Předně je to grafika, která je dvaatřicetibarevná i na AGA Amigách, pouze využívá paletu 16,7 mil. barev, díky čemuž jsou některé miny velmi těžko rozeznatelné. Dále je to antipirátská ochrana, která se u u červů vyskytuje i na CD32, ale na PC byla vypuštěna. Zvuk je stejně dobrý jako na PC, housenky mluví ve třech světových jazycích a u CD verze nechybí výborné soundtracky a dokonce ani plno humorných parádně renderovaných animací, na kterých zaujmou zvláště gesta a mimika dotyčných bezobratlých. Majitelé Paravisionu a podobných zařízení mohou pro ovládání bez obav používat kromě joypadu i klávesnici a myš. Co PC chybí, je možnost spojení dvou týmů proti dalším dvěma. Při hře dvou lidských a dvou počítačových červstvech počítač v pohodě porazíte. (Také v této verzi není těch několik chyb, které se vloudily do PC verze *Wormsů* - pozn. V.Č.)

Co bych měl dodat, vše jste se dozvěděli z recenze TJokera a Lewise. *Wormsové* jsou skvělí a musíte je mít! —**Joe**

AIRSTRIKE

L:"Teď se dívej na airstrike"
TJ:"Hmm a proč jsi ho použil na sebe?"

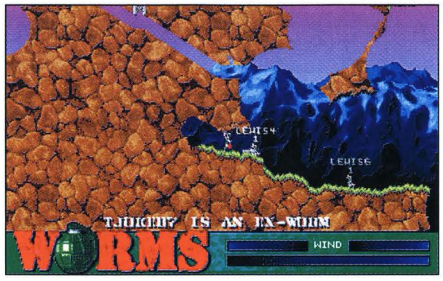
L: Si ňákej chytrej, máš doma atlas hub, že jo. Prostě vidím, že tady můžem nastavit délku kola, počet min, ňáký ichtylní módy, zásoby cluster bomb, dynamitů apod.
TJ: To je normálka, zkus změnit jazyk na němčinu nebo francouzštinu a poslechni si všechny samply.
L: Jéé, to je super, jak říká kamikadze německy a francouzsky, to nemá chybu. A ani hudba nejni vůbec špatná, je docela cool.
TJ: Taky jsou to přímo skladby na cédéčku, plus ňáká spešl.
L: Co? Kdo? Jak? Proč? eh?
TJ: Seš mimo co? Přece speciální hlavní skladba *Wormů,* ne.
L: No to je fakt důležitý, číst umím taky.
TJ: Kecáš!
L: Fakt, hele „Máma mele maso, já melu mámu..."
TJ: No dobře, už ti věřím. O.K. Kolik nás bude hrát?
L: Ty si lopata, jsme tu dva, tak kolik asi?
TJ: To vim taky, já myslel kolik bude mít každej wormů.
L: Kolik je maximum?
TJ: Jeden tým se skládá ze čtyř wormů a najednou můžou hrát čtyři týmy.
L: A co počítač?
TJ: Ten může ovládat třeba jeden z nich a když mu dáš úroveň POOR, tak je to i hratelný, jinak tě většinou sejme na první ránu.
L: Ale když dám svejm červům víc energie, tak jsem vysmátej, ne.
TJ: To jo, ale teď si dáš stejně energie jako já, jinak seš pěkně levej. Teď spíš vymysli jména pro svý červíky, já už jsem si svoje dávno pojmenoval.
L: Dobře, tak už na to radši vrhnem.
TJ: Nééé, co můj počítač???
...

L: Čum, další animace. Tahle je super, teď uvidí vrtulník, ten na něj vystřelí rakety a...
TJ: Dík, to z toho budu hodně mít, když to všechno prozradíš.
L: Sorry, stejně už to skončilo. Hele ňákej generátor, vám vypnuli proud?
TJ: No to víš že jo, a teď tady ten počítač poháním šlapáním, ne. To je ten slibovanej generátor úrovní.
L: A co je na tom tak skvělýho?
TJ: No třeba je jich tolik, že tě teoreticky nikdy neomrzej. Jenže to má háček. Jednak se od sebe zas tak moc nelišej, ale hlavně pokud si ňákej level oblíbíš a chceš si pak zahrát s někym znova, tak máš smůlu, protože levelů je tam zhruba hafo, a na stejnej jen dost těžko natrefíš znova. A ještě k tomu počítač náhodně vybírá i prostředí, takže pokud zrovna teď chceš hrát třeba v lese nebo v prérii, tak se umačkáš k smrti.
L: To teda nepotěší. Spíš měli dát nejdřív volbu prostředí a až pak generovat úroveň. No nic, hele tenhle je pěknej dem hrát. Kdo začne?
TJ: Vim já? To vždycky zvolí počítač. Teď třeba náhodou začínám já.

L: Jo tak náhodou, to známe, kdo ví co si kde s kterou jak.
TJ: Nechto dube, radši se pekelně soustřeď, protože jsem ti právě tvýho červíka odstřelil do vody a nepomůže ti ani 300 životů, cha cha.

TJ: Speciální metoda, poslouchejte: Vezmete minigun a pomalým stiskem spouště zavrtáváte Lewise do skály.
L: Metoda to je dobrá, až na to, že minigun mám já a do skály zavrtávám TJokera.

L: Tos neměl. Teď brokovnicí sundám tvýho červa z toho stromu a on ještě spadne na minu a pokud to přežije, tak ho dodělám druhu ranou, kiš, kiš.
TJ: Moc se nesměj, ty tvoji tři červíci jak stojí u sebe asi brzo dostanou airstrikovou návštěvu.



L: „Tak, a si ex.“
TJ: „To se neboj. Ten dynamitek, o kterej se opírám, si jeden život vezme určitě.“
L: „Cožeeee? „

Kromě zbraní si můžete třeba vyzkoušet bangee-jumping. Samozřejmě protagonista je TJoker.

L:“Hele, co sou ty žlutý bary nahoře?“
TJ: „Asi celkový životy jednotlivejch týmu, ne.“
L:“ Aha“

L: No nic moc, ještě to přežili. Ale toho tvýho worma na kraji teď řízenou střelou vystřelím z obrazovky, ha.
TJ: A já se teď zavrtám do země a ty mě nedostaneš.
L: Stěrka, se k tobě teleportuju a budeš nahranej.
TJ: Nebudu, protože teď ke mně spadla ňáká zbraň... Jé, ovce, co to je? Prubnu to, furt skáče, už je u tebe, zkusim SPACE, vono to bouchlo, to zamrzí, další tvůj to má za sebou.
L: To ti nedaruju, hodím ti tam cluster bombu a jestli se dobře trefím, tak je po tobě... Máš smůlu, trefil jsem se, vyhrál jsem. To bylo keců, že mě prej porazíš. Na mě seš krátkej, ty bys měl problémy porazit svýho psa a to ani neumí používat myš.
TJ: To byla náhoda, dáme další kolo.
L: Počkej já musim domů na chálku...
TJ: Ještě jednou, nedělej vlny.
....

O šest hodin později.
L: Na pokraji smrti hladem, na pokraji smrti vyčerpáním, ale stálo to za to.
TJ: Co to plkáš za nesmysly.
L: Ty analfabete, nevzdělanče jeden, neznáš základní dramatická díla, Vždyť to je úryvek ze světoznámé hry Dobití severního pólu!!
TJ: A ty víš, co to je Bernoulliova lemniskáta?

UZI

Tyto animace snad ani nepotřebují komentář. Zážitky gumových červů si vychutnejte sami.

WORMS

90

grafika: 75
animace: 85
zvuky: 91
hudba: 80

testováno na: PC 486/100, 12 MB RAM, qs CD, SB Pro
pro: především skvělá zábava pro více hráčů
proti: systém generování světů
speciality: vydání na většinu existujících formátů, až 16 hráčů.

Hru Worms si určitě pořiďte, je to zaručená zábava pro více lidí. U nelítostných soubojů s krvežíznivými červy strávíte mnoho napínavých okamžiků a legračních situací zároveň.

L: Eh, vo co go. Tvoje ségra?
TJ: No radši se vrátíme k *Wormsům.* Jakej z toho máš pocit?
L: Hlavně mám hlad, ale to není z *Wormsů,* i když teď bych sněd i toho červa. Jinak ale musím říct, že je to supr zábava, ještě k tomu pro víc lidí, klobouk dolů.
TJ: Až na to, že máš na hlavně bejsbolku, s tebou souhlasím. Jednoduchá, snadno pochopitelná hra, spousta možností řešení. Trocha strategie při plánování dalších akcí, nové zbraně, které doslova spadnou z nebe, fakt nemá chybu.
L: Akorát když hraješ sám proti počítači, tak to nemá tu správnou šťávu, prostě to je hra spíš pro víc lidí. Scorche si taky mohl hrát proti počítači, ale taky to nebylo tak dobrý, jako proti kámošům.
TJ: To je fakt, ale to už je úděl takovýchto her. Stejně tak je typická jednoduchá grafika, která je ale plně dostačující. Navíc jsou ale ti mrňaví červící skvěle animovaní, s nimi si opravdu vyhráli.
L: Stejně tak si vyhráli i s těma samplama, ty prostě nemaj chybu. Jsou srandovně namluvení a to jejich „First Blood“, „I'll get you“ nebo hlavně „Kamikadzéé“ se jim povedlo.
TJ: Stejně tak žeru i hudbu. Skladeb sice není nijak hafo, ale jsou v daleko lepší kvalitě než v demu. Taky na jedničku.
L: Já už jsem zvědavej, jak dopadne verze pro Amigu a ostatní platformy. Doufám, že to nějak nezkazej, tu amigáckou už dělaj přes tři roky.
TJ: Každopádně si *Worms* každej zagamesí, protože je svým způsobem strašně jednoduchá a ihned každýho vtáhne.
L: Já mám taky hlad. Zavoláme Genagena a skáknem na jedno ke Kotíkům.
TJ: Jenom na jedno?
L: Tak na dvě, na první a poslední. Už dem, dej mu echo, že tam budem do dvaceti minut, ať nám zatím objedná pivní buřty.
—Lewis & TJoker

platforma:	**PC**
minimum:	486DX/33, SVGA 640x480x256, 8MB RAM, ds CD
typ:	strategie
žánr:	sci-fi
počet hráčů:	1
výrobce:	The Logic Factory
producent:	Virgin
distributor:	Virgin
datum vydání:	podzim 1995

PETR CHLUMSKÝ

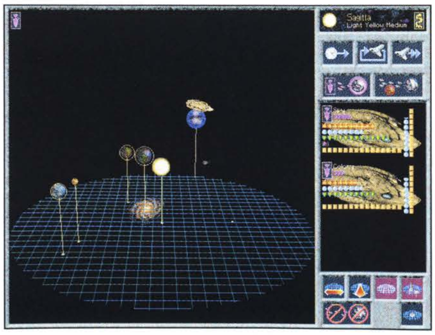
Ascendancy

Ascendancy je velice dobrá sci-fi strategie, jež vás hned od počátku chytne do svých spárů a nepustí vás, dokud ji cvičně dvakrát či třikrát nedohrajete.

Poslední dobou mi na herním trhu chyběla pořádná strategie. Byl jsem již trochu znechucen neustálým chrlením břeďů typu *Command&Conquer* či *Warcraft*, které díky velice primitivnímu algoritmu, který vedl nepřátelské hordy do boje, a realtimeovému ovládání, patří spíše do kategorie akčních her. Mé úpěnlivé volání po dobré strategii bylo naštěstí vyslyšeno firmou *The Logic Factory*, jež nás v tomto sychravém počasí obdařila svým zdařilým projektem s nic neříkajícím názvem *Ascendancy*.

Příběh této hry je starý jako lidstvo samo. Hnacím motorem *Ascendancy* je, stejně jako u většiny ostatních strategií, lidská rozpínavost a touha po neomezené moci a slávě.

Vlastní hra se odehrává na několika úrovních. První a také nejzákladnější úrovní je budování kolonií na planetách. Tato část hry se ve svých rysech trochu podobá hře *Utopia*. Zde je nutno se především starat o obranyschopnost kolonie, o dostatek výrobních prostředků kvůli stále rychlejšímu chrlení staveb a o přiměřený počet vědeckých sil pro vynalézání nových technologií.



Neméně důležité je řízení na úrovni jednotlivých planetárních systémů. Zde se především odehrávají neustále bitky mezi znepřátelenými stranami. A věřte mi, že dobýt zuby nehty se bránící nepřátelské území nebude nijak jednoduché.

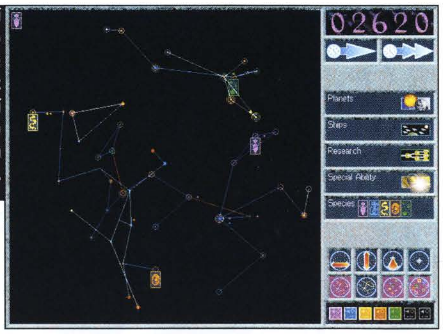
Uzurpátorské choutky tentokrát téměř nic neomezuje, neboť cílem vašeho snažení není nic menšího než ovládnutí celého bezbřehého vesmíru. I když tento příběh nikterak nehýří originalitou, tak vlastní hra je velice zdařilá. Tvůrcům tohoto projektu se totiž podařilo najít vynikající kompromis mezi naprosto nehratelně obtížnou strategií a triviálním nesmyslem. Přestože je *Ascendancy* obtížnější strategií s opravdu velkým výčtem možností, tak pochopení ovládání a několika základních vztahů, jimiž je tento svět provázán, vám nezabere příliš mnoho času a po několika minutách již budete mít zcela jasno a nic vám nebude stát v cestě k ovládnutí celého vesmíru.

Pro svoje imperátorské ambice si můžete na začátku hry vybrat jednu z jednadvaceti různých ras, mezi nimiž převládají nejrůznější formy inteligentního plynu a zmutovaných polypů. Avšak každá z nich oplývá nějakou speciální vlastností. Některé rasy oplývají silnou populací vědců, v jiných rasách se zase dobře daří výborným pilotům vesmírných křižníků a další kupříkladu vynikají při invazních akcí. Prostě každý si vybere.

Poté se již můžete naplno ponořit do opravdu vynikající strategie, ve které bude záležet na každém vašem kroku. Od počíta-

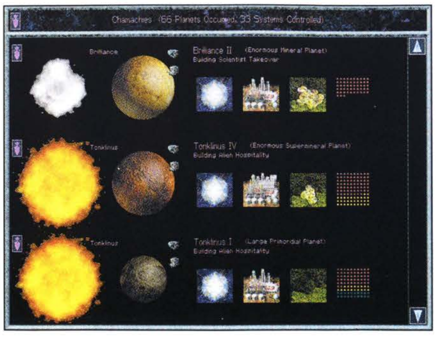
Protože, jak praví klasik, pero je mocnější meče (ale meč musí byt krátký a tupý a pero dlouhé a ostré) - jedním z nejdůležitějších předpokladů vašeho úspěšného imperátorství je obratné vedení intergalaktické politiky. Díky němu si můžete ušetřit spoustu starostí díky včasnému uzavírání aliancí, rozeštvávání dvou cizích ras či pomocí výměny informací za účelem urychlit váš technicky rozvoj.

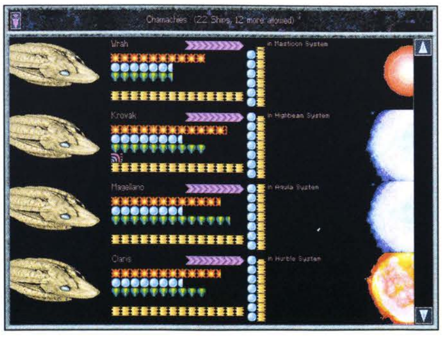
Třetí a nejrozsáhlejší je ovládání celého vesmíru. Zde budete především plánovat svoje meziplanetární výboje a řídit pohyb vašich kosmických korábů.

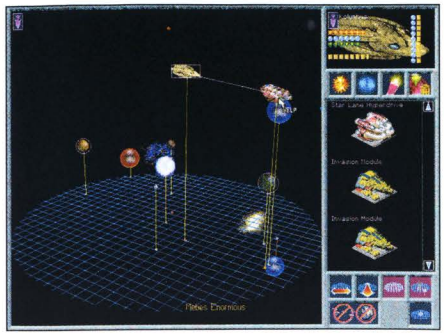


STATISTIKY

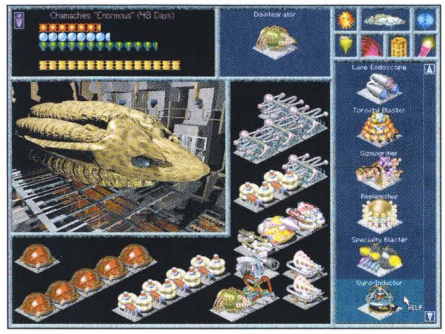
V pokročilejších fázích hry se stává situace trochu nepřehlednou. Naštěstí *The Logic Factory* pamatovala i na přehledné statistiky všech vašich lodí a kolonií.



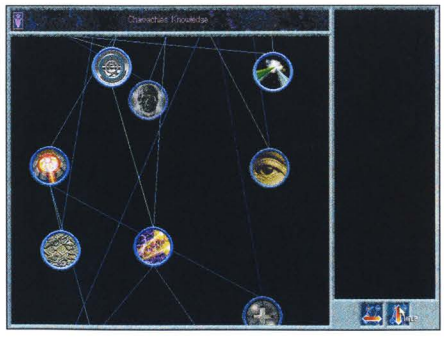




Jedním z nejdůležitějších prvků této hry jsou vesmírné souboje. Ty se odehrávají na poměrně přehledné 3D-mapě planetárního systému. Zde se každá loď a planeta zařazuje do boje podle svých možností a hlavně podle zásoby energie. Jakmile totiž jednou energie dojde, tak je loď do konce dne mimo provoz. Díky tomu se musí s energií patřičně šetřit - to v praxi znamená neustálé vypínání a zapínání štítů, minimalizace pohybu a důkladného rozvážení při výběru nejvhodnější zbraně.

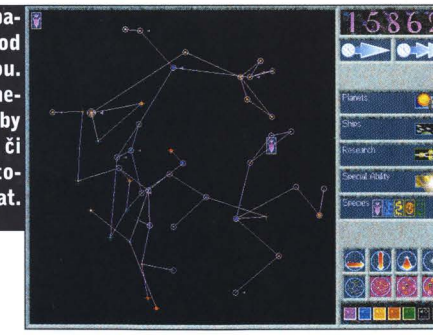


Každou svoji vesmírnou kocábku můžete vybavit podle svého uvážení a možností. Kromě tradičních zbraní, motorů, generátorů energie, kolonizátorů a štítů můžete loď vybavit teleportem, zařízením, jimž pošlete nepřátelskou loď do nitra nejbližší hvězdy či špionážní technikou. K dispozici je sedmdesát šest různých zařízení, jimiž můžete svoji loď vybavit.



Ve všech slušných strategiích existuje něco jako vědecky pokrok. Ten je pak reprezentován stromem, jež určuje jednotlivé fáze vědeckého pokroku. Nejinak je tomu i u *Ascendadcy*. Zde je navíc jedno zpestření - od počátku můžete nezávisle zkoumat kterýkoliv ze tří různých stromů.

Prosperitu kolonie ovlivňuje především počet obyvatel, kteří jsou schopni na planetě pobývat. Pozorný divák jistě nepřehlédne na obrázku velice pěkně rozvinutou kolonii, na níž se tísní maximální počet pracechtivých obyvatel. Ti se pak mohu zaměstnat ve výzkumných projektech či v továrnách a tak výrazně urychlit výrobu a vývoj nových technologií. Ovšem není to tak jednoduché jak se na první pohled zdá. Nestačí jen stavět výzkumná střediska a továrny, ale je třeba pamatovat i na obranu kolonie, propojení jednotlivých planet internetem, stavět odpočinková střediska apod. Pro představu - při budování kolonie lze vybírat ze třiceti sedmi různých staveb, jež mají ten nejroztodivnější smysl.



Takhle nějak vypadá cely vesmír pod mojí nadvládou. Z ostatních ras nezbyl nikdo, jež by byl schopen či ochoten proti tomu protestovat.

če prostě neodejdete dokud nepokoříte celý vesmír. Mluvím tak trochu z vlastní zkušenosti, neboť po prvním spuštění *Ascendancy* jsem se zvedl od počítače až po čtrnácti hodinách.

Ascendancy má totiž něco, co ostatní strategie tak trochu postrádají - velice příjemné a intuitivní ovládání, přiměřenou obtížnost a velice rychlý spád. Díky tomu a velmi velkému výčtu možností přístupných ve vlastní hře můžete *Ascendancy* hrát stále znovu a znovu. Jen mi tady trochu chybí hra několika hráčů najednou po síti.

Po celou dobu vašeho snažení se z reproduktorů line velice příjemná hudba vysokých technických i kompozičních kvalit. To samé lze říci i o zvucích, kterých je opravdu velké množství - v *Ascendancy* totiž vydává zvuk každé tlačítko, všechny zbraně mají svůj specifický zvuk atd.

Ke grafickému zpracování toho není mnoho co dodat, neb sice není nijak zvlášť úchvatné, ale je velice pečlivě provedeno a svému účelu naprosto postačuje.

Poněkud hůře je vyveden manuál ke hře. Nic se v něm totiž nedovíte o jednotlivých věcech a vynálezech. Naštěstí jeho úkol velice dobře supluje vynikající on-line help, s jehož pomocí budete moci vybudovat nejsilnější impérium ve vesmíru.

Další pokusy o prodlužování této recenze by byly pouhým mlácením prázdné slámy, protože daleko více se dozvíte, když tuto hru několikrát za sebou dohrajete. Věřte tomu, že *Ascendancy* žádného obdivovatele vesmírných strategií nemůže zklamat.

—Genagen

ASCENDANCY

87

grafika: 90
animace:
hudba: 90
zvuk: 86

testováno na: 486DX/40, 8 MB RAM, quad-speed CD-ROM.

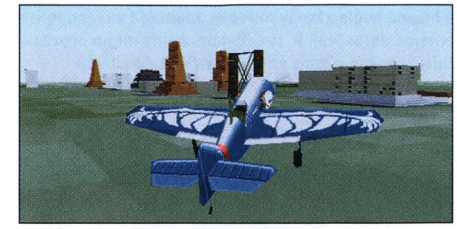
pro: ke kladům této hry není co dodat

proti: velmi citelně zde chybí hra po síti

Ascendancy je po všech stránkách vynikající strategie.

Menu jsou sice statická, ale podložená takovými obrázky. Nádhera.

platforma:	**PC-CD**
doporučeno:	PC 486, 8 MB RAM, ts CD-ROM, VESA komp. graf. karta (SVGA)
minimum:	486 DX/33, 4 MB RAM, 2x speed CD-ROM
typ:	simulátor
žánr:	letadla
počet hráčů:	1
tvůrce:	Rowan Software Ltd.
producent:	Mindscape
distributor:	Mindscape
datum vydání:	říjen 1995



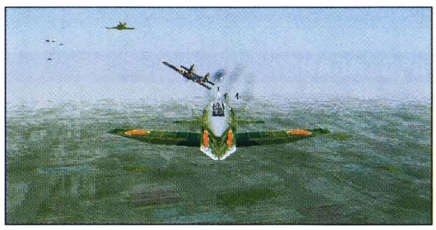
Bansee, jak krásný název. Ale jeho pevný podvozek může i při vodorovném letu značně brzdit. Ta zelená tyčka je hák, na který se při přistávání letadlo zavěsí.

TOMÁŠ JUNGWIRTH

AirPower

Rowan přichází s dalším úchvatným simulátorem. Tentokráte se jedná o **letadla, které nesou vzducholodě.**

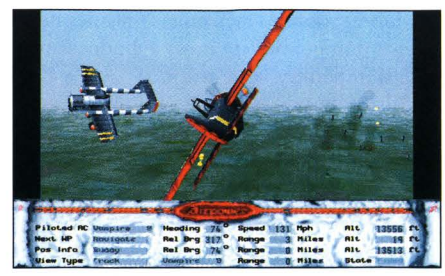
Jestliže se zeptáte, který simulátor považuji za graficky nejlépe provedený, nebudu s to ihned odpovědět. Jedno však bude jasné okamžitě. Bude to simulátor od *Rowan Software Ltd.* Jestliže jste strávili několik dní u *Overlorda* nebo *Dawn Patrolu,* pak jistě víte o čem mluvím. V této hře to však u *Rowanu* dotáhli dále.



Sedím v nejlepším dostupném letadle. Jmenuje se Goblin. V nezkušených rukou je velmi nebezpečný. To se mi nemůže stát. Můj nepřítel letí v Hornetu, celkem slušném letadle. Je však pomalé...

Když se nás na dýchánek sejde víc, pak to může vypadat i takto.

Vzducholodě jsou tím novým, co vás na první pohled zaujme. Ty totiž tvoří stěžejní část vašeho konvoje. Vzducholodě se používaly v 1. světové válce. Ale byly převážně plněny vodíkem, který velmi dobře hoří, a proto se netěšily dlouhému trvání. Po válce byla v USA postavena první vzducholoď plněná heliem, nazvaná Shenandoah, nebo také ZR-1. Tak to šlo dále až ke vzducholodím Akron ZR-4 a Macon ZR-5, které byly schopny nést každá až 5 letadel. Pod trupem zavěšená na hácích cestovala letadla, a když bylo potřeba, zasáhla jak v útočné, tak v obranné fázi. Tyto vzducholodě se mohly pohybovat v místech, kde standardní letadla zklamala. Zdokonalen byl posléze i způsob „zavěšování" letadel na háky. Největší zájem byl asi ze strany US Navy, a většinou se jednalo o průzkumné mise. Zjistilo se však, že vzducholoď je snadno napadnutelná a spotřebuje víc než mnoho paliva.



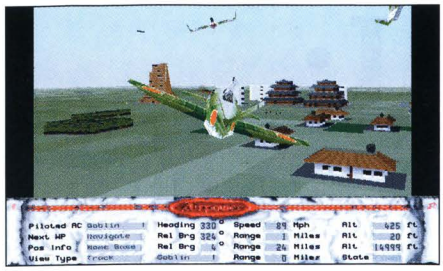
Hornet v plné kráse. No netrefte ho (ale jo).

Informace týkající se historie vzducholodí jsou přinejmenším zajímavé. Nebudete je však potřebovat, protože v celé hře se do kokpitu vzducholodě ani nepodíváte. O co tedy jde?

Země Karanthia, (což zní mimochodem jako *Kyrandia,)* je rozdělena na čtyři provincie Karakuss, Mersia, Revont a Chanadon. Každou provincii spravuje hodný vévoda a všichni se zodpovídají Imperátorovi. A zde váš příběh začíná. Vévoda, kterého si zvolíte, má všeho všudy tři cesty jak vyhrát: získat majoritní podporu jednotlivých osad a získat tak volný průchod do imperátorova paláce, nebo probít se imperátorovými strážci a v poslední řadě - porazit ostatní vévody. K dispozici je vévodovi konvoj vzducholodí a letadel, zavěšených pod trupem. Některé osady slouží jako doplňovací, kde je vévodův konvoj opraven a doplněn. Osady a někdy také města se liší svou velikostí a především výzbrojí.

STRATEGIE. Je-li možno mluvit o mapě, o pozicích nepřátel, o různě silných osadách, o nepřátelských osadách jako o strategii, tak tento pojem budu používat. Tyto na první pohled maličkosti zcela odlišují *Air Power* např. od hry *Dawn Patrol,* což byla jen hra plná misí.

Vévodovi nějaký čas trvá než doletí na určené místo, mezitím však zlí vévodové mají také své tahy, a tak se nemůžete divit, že dobudou osadu vzápětí po vás. Osady, které jsou neutrální, musíte dobýt také. Žijí v nich bandité, kteří nemají rádi nikoho a obtěžují téměř každého kolemjdoucího nebo kolemletícího. Osady-města nemusíte vždy podrobit silou, vzhledem k situaci ve městě, ne-



Nálet se musí provést rychle a beze svědků. Problém -nějací svědkové přece jen jsou, resp. byli. Všimněte si nádherně provedených baráčků a pagodek.

Mezi největší zážitky patří přistávání na mateřské lodi. Jak jinak než na hák.

AIR POWER

84

grafika: 89
animace: 78
hudba: 70
zvuk: 73

Testováno na: PC 486/DX4, 12 MB RAM, qs CD-ROM

pro: grafické provedení - především za letu

proti: stále málo strategické části - vlivu na hru

Graficky skvělý simulátor s troškou strategie

bo útlaku jiného vévody se k vám rádi připojí za poskytnutou ochranu. Nic není zadarmo a tak musíte porozumět situaci ve městě a usmlouvat se zástupcem osady podmínky. Na palubě jsou také, mimo diplomata, první důstojník, který vás informuje o stavu konvoje, a válečný poradce, který vás informuje o síle nepřátel.

LETY. Už na samém začátku je potřeba zvolit si provincii. S tím vám připadá konvoj s různými typy letadel. Každý konvoj nese stíhače a bombardéry, ale jak jsou stíhači rychlí a bombardéři pomalí, to už záleží na volbě. Vlastní let se podobá *Dawn Patrolu* nebo *Overlordu,* s tím rozdílem, že většina útoků je pozemních. Cíle jsou především raketové střílny a letiště ve městech. Větší města mají své konvoje, které je nutno nejprve odstranit. Let si můžete v omezených možnostech určovat.

Hlavní a to nejkrásnější na celé hře jsou pohledy. A to především externí. Hra v SVGA je hra detailů a barev. Letadla jsou jemná a jste schopni rozpoznat snad i nos pilota. Řeknete si, to již bylo v *Dawn Patrolu,* ale představte si stejné detaily na zemi a jste kde? Mimo. Domečky a vysoké baráčky a mrakodrapy a univerzitní domy a věže, to vše je provedeno s vysokými detaily a vy jen koukáte po světlech v oknech a stožárech a najednou padáte dolů. SVGA detaily letadel i povrchu však zvyšují nároky, především na grafickou kartu, pokud tedy nemáte PCI 64-bit tak povrch bude malinko hrubší a bude se malinko rozpadat. Ale vám to bude vadit malinko, protože budete sedět a dobývat další a další města.

KONEC? Po již zmíněných předchůdcích od *Rowanu* si pozorný čtenář, ale hlavně pozorný hráč všimne podobností. Ano, systém pohledů a složitost jejich volby zůstala stejná. Co se však změnilo je hratelnost, protože zde o něco jde - hra má příběh a neustále vám vaše útoky vrací. A když nic jiného, tak si alespoň chvilku zalétáte v hezkém simulátoru. **—TJoker**

AMIGA SHOP + PC

Prodejna počítačů Amiga a PC

AMIGA CD 32	5990.-Kč
PARAVISION SX-1	8900.-Kč
AMIGA 1200	15490.-Kč
AMIGA 1200/170/PACK	19590.-Kč
AMIGA 4000T/2/8/1GB SCSI	89900.-Kč
A501plus 512k RAM	1240.-Kč
A500 512 K RAM	1190.-Kč
A600 1 MB RAM	2080.-Kč
MONITOR 1084S	8400.-Kč

BLIZZARD 1220,1230/50,HDD,FDD,
SOFTWARE,HRY,REPRO,JOY,MYŠ,
SIMM,MONTÁŽ HDD atd.
POČÍTAČE PC VŠECH KONFIGURACÍ.
DÁLE NABÍZÍME TYTO SLUŽBY:
ZÁLOHOVÁNÍ VAŠICH DAT NA CD ROM.
KOMPLETNÍ VYBAVENÍ INFOKANÁLU PRO
KABELOVÉ TELEVIZE,OBCHODY A VÝSTAVY.

CENY JSOU UVEDENY S DPH.

Amiga Shop
Čimická 166/19
181 00 PRAHA8
tel/fax:02/8557235

POČÍTAČE PC
HARDWARE
SOFTWARE
HRY
ELEKTRONIKA

!!! FANTASTICKÉ CENY !!!

neporovnávejte naše ceny s konkurencí, byla by to neúspěšná práce a zbytečná ztráta času

BOMBASTICKÉ VÁNOČNÍ SLEVY

VV COMPUTERS

ZÁSILKOVÁ SLUŽBA, MALOOBCHOD-VELKOOBCHOD
JEČMÍNKOVA 10,796 01 PROSTĚJOV

TEL.: 0508 / 21234

KATALOG NA POŽÁDÁNÍ ZDARMA - AKTUÁLNÍ CENY NA DOTAZ

PETR CHLUMSKÝ

Magic Carpet II: The Netherworlds

platforma:	PC-CD
minimum:	486DX/33, SVGA 640x480x256, 8 MB RAM, ds CD
typ:	simulátor
žánr:	fantasy
tvůrce:	Bullfrog
producent:	Bullfrog
distributor:	Bullfrog
prodejce:	Games World
datum vydání:	podzim 1995

Hned na začátku bych se rád omluvil všem, kteří nehráli původního *Magic Carpeta,* neboť tato recenze bude spíše srovnávacího charakteru. Těm bych však doporučil, aby si přečetli jeho recenzi (Excalibur 40, str. 24). A na všechny apeluji, aby si v rámci co nejobjektivnějšího soudu zahráli jak původní verzi *Magic Carpetu,* tak i její pokračování. Nebude to nic obtížného, neboť demoverze obou těchto her jsou na našem cover CD k tomuto Excaliburu.

Hlavním důvodem nízkého hodnocení minulého dílu byla naprosto jednotvárná struktura jednotlivých misí, jež se skládaly z pouhé přepravy many a z likvidace stále vlezlejší konkurence.

NOVINKY NEBO JENOM ÚPRAVY?

Zpočátku se mi zdálo, že mé volání po poněkud originálnějších misích bylo vyslyšeno. I když je sběr many vaší základní činností, tak v prvních fázích hry jste zahrnováni směsicí poměrně originálních vedlejších úkolů. Některé jsou i trochu obtížné, takže občas dokonce nebudete hned vědět jak dál, a budete muset použít neblaze proslulou šedou kůru mozkovou. Ale čím více se budete blížit pětadvacáté misi, tím více budete pozorovat, jak autorům postupně docházely nápady - spousta se jich bude do omrzení opakovat. Ovšem proti prvnímu dílu je to jistě pokrok.

Jistých změn dosáhl i systém kouzlení. Každé kouzlo se zde vyskytuje ve třech svých různě silných modifikacích. Přičemž přístup k silnější variantě kouzla dostanete poté, co toto kouzlo dostatečně vypilujete neustálým používáním, či sbíráním povalujících se svitků. I když většina kouzel je převzata z prvního dílu (fireball, lightning, meteor atd.), tak se zde našlo místo i pro novinky. Zde především zaujme metamorfóza, alliance, teleport či vykouzlení falešné many.

Některé vaše mise jsou relativně originální. Zde máte kupříkladu v jedné z pokročilejších fází hry dobýt toto nepřátelské sídlo.

Čeho jsme se to dočkali? Nové hry nebo pouze upravené původní verze?

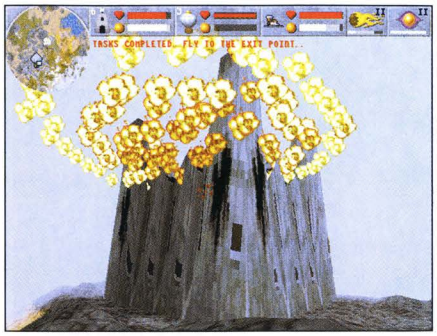
Grafika se odposledka příliš nezměnila - je pořád vynikající. A navíc je i rozmanitá. Poněkud fádní krajina z prvního dílu je nahrazena velkým množstvím různých originálních prostředí - okolí sopky se rychle vystřídá se skupinou malých ostrůvků, jež předcházejí dlouhé anabázi ve velkém jeskynním systému. To je jenom malá ukázka několika málo prostředí, ve kterých se budete prohánět na létajícím koberci.

Také paleta nejrůznějších kreatur se poněkud rozšířila. Po stráních se prohánějí spolu s pokojnými občany i stáda koz (nikdy mě nenapadlo, že koza může obsahovat magickou energii), na moři se můžete setkat se spoustou záludných vodních nestvůr, obloha je plná draků a létajících ještěrů, v podzemí se určitě setkáte s nemrtvými a jistě si nene-

GRAFIKA

Opravdu - po grafické stránce nelze nic vytknout.

Všechna kouzla mají tři stupně účinnosti. Toto je například o poznání mocnější varianta dobře známého blesku z prvního dílu.

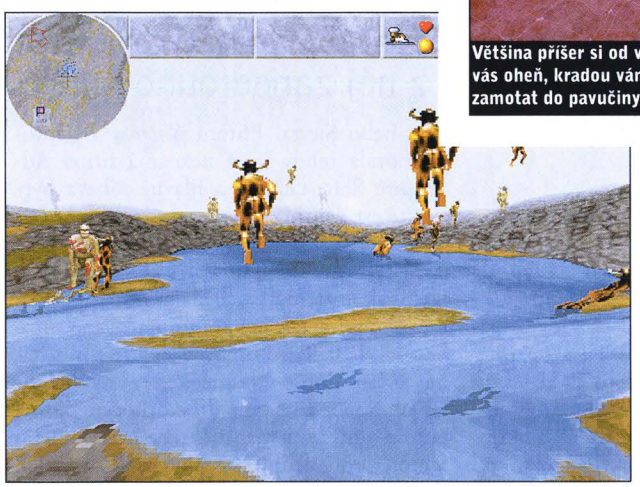


Vynikající grafické zpracování se nevyhnulo ani vizuálním efektům, provázejícím vaše kouzla.

cháte ujít i potlach s několika hlavou hydrou. Již z tohoto krátkého a neúplného seznamu je jasně vidět, že nedostatkem společnosti jistě trpět nebudete.

Se zvuky je to podobně jako s grafikou - jsou totiž stejně jak v prvním díle vynikající. Trochu hůře na tom je hudba. Na můj vkus je příliš mnoho melodií podobných, nebo dokonce stejných, jako v prvním dílu.

Většina příšer si od vás nenechá nic líbit - plivají po vás oheň, kradou vám kouzla nebo se vás pokoušejí zamotat do pavučiny.



Kromě nepřátelských kouzelníků a příšer velkého kalibru (draci, hydry apod.) vám život znepříjemňuje celá řada malých a nenápadných potvůrek, jež se díky svému obrovskému počtu stávají velice nebezpečnými soupeři.

Nad zpracováním obrazu zaplesá srdce nejednomu odborníkovi - nad hlavou se stahují mračna, voda se vlní, na hladině lze pozorovat odrazy okolních budov, prostě a krásně je to jedním slovem nádhera.

MAGIC CARPET II: THE NETHERWORLDS

72

grafika: 90
animace: 82
hudba: 70
zvuk: 90

testováno na: 486DX/40, 8 MB RAM, qs CD, GUS. Sound Blaster 2.0.

pro: vylepšení struktury misí, zdokonalený systém kouzlení **proti:** připomíná spíše zdokonalenou reedici původní verze, než novou hru.

Dojem, který na mě udělal *Magic Carpet II: The Netherworlds* by se dal shrnout jednou větou: „Takhle přece měla vypadat jednička!“

PRO NECHÁPAVÉ. Na závěr bych poněkud vysvětlil motto, kterým je uvozena tato recenze. Kdyby totiž původní *Magic* Carpet byl propracován jako jeho druhý díl, jistě by dostal hodnocení nad devadesát procent. Takhle mi *Magic Carpet II: The Netherworlds* připadá pouze jako rozšíření a opravení dílu prvního, i když tak příkré hodnocení, jaké jsem uvedl v reportáži z ECTS, si asi nezaslouží. —**Genagen**

SIGNUM

Dosud se hry dělily na dobré a české. My prodáváme obojí. Vcelku.

První český profesionální dungeon:

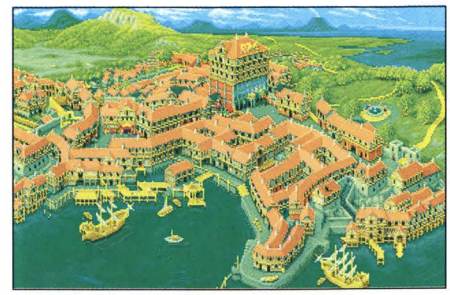
MAGIC ISLAND

Amiga 1200 a výšší, CD32, připravujeme verzi pro PC.
Do konce roku 1995 nabízíme vánoční slevu.

Hledáme dealery!

Signum, Haškova 1582, Roztoky 252 63

PLÁNY ZLÝCH MOCNOSTÍ se nějak moc nepodařily. Teleportační skříň se trochu porouchala a Simon přistál na úplně jiném místě.



MAPA MĚSTA je prokreslena velmi precizně. Na uživateli zůstává rozhodnutí, do které části se bude chtít podívat nebo lépe řečeno, kde bude chtít konat svou povinnost v dokončování hry.

STÁRNUTÍ. Pokud nebudete se Simonem chvíli nic dělat, začne vyvádět řadu věcí. Mezi nejoriginálnější patří stárnutí. Simonovi pomalounku narostou fousy, potom začne šedivět, potom vysychat a nakonec se celý rozpadne.

MÍSTNÍ MASKOT dělá reklamu místní restauraci a přitom rozdává suvenýry v podobě balónků a žvýkaček. Vás má hrozně rád, a proto by vám sám od sebe nic nedal.

Simon the Sorcerer II

VLADIMÍR PONECHAL

Když se podařilo Simonovi dostat z pohádkové krajiny poprvé, nemohl tušit, že z něj zanedlouho bude zase **malý čaroděj.**

plarforma:	**PC-CD**
minimum:	PC 386 DX/40, 4 MB RAM, CD
v přípravě:	Amiga 1200, CD32
typ:	adventure
žánr:	pohádka
vydavatel:	Adventure Soft
distributor:	PDQ
datum vydání:	1995

SIMON svůj osud svěřuje vám, sebevrah jeden.

Simon se opět vrátil do pohádkové říše. Byl den jako každý jiný a Simon se nudil doma. Najednou něco uslyšel ze svého pokoje. Vešel a uviděl velkou a mohutnou skříň. Divil se, co tam dělá, vždyť před chvílí tam ještě nebyla. Obešel ji a opatrně otevřel, ale nic se nestalo. Proto strčil hlavu dovnitř, ale nebylo nic vidět. Tak tam vstoupil celý. A to bylo to, co neměl dělat. Skříň se zavřela a zmodrala, což byla známka toho, že se chystá do hyperprostoru. Najednou se vypařila, aniž by po ní zůstala nějaká stopa. Pradaleko odtud se hyperprostor otevřel a milá skříň pustila svou oběť ven. Jenže jaké bylo Simonovo překvapení, když zjistil, že se nachází někde úplně jinde. Až z toho všeho omdlel. Z nedalekého domu vyšla dívka jménem Alix, která hned, co uviděla Simona, zavolala dědečka kouzelníka...

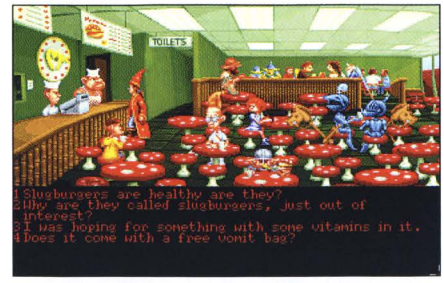
VZPOMÍNÁM. Dlouho předlouho jsme čekali na druhou část *Simona.* Připomeňme si proto trošku první část, recenzovanou v Excaliburu 21. Na svou dobu to byla velice povedená advetura, která dokonce předčila i podobné hry od velikánů jako Lucas-Arts nebo Sierra. Přitom *Simona 1* naprogramovala tehdy ještě neznámá firma Adventure Soft. Grafika a hlavně zábava byly prostě excelentní.

SIMON THE SORCERER II. Hra začíná, jak jinak, intrem. A ne ledajakým. V poslední době jsem tak pěkně propracované intro neviděl. Je laděné humorně, což je samozřejmě jenom dobře. Nasmějete se, když uvidíte, jak Simona ve vaně drbe ochočené koště, potom mu dává masáž a nakonec pometlo Simon pronásleduje se sekyrou v ruce. Jen tak mimochodem, intro je dlouhé 12 minut 26 sekund a 7 setin. Grafika, hudba a zvuky jsou na profesionální úrovni. Pro potencionální uživatele jedna malá rada. Intro se dá přerušit klávesou „F5". Pokud byste si hráli s nějakými jinými klávesami, počítač se většinou kousne (ne vždy). Tady jsem narazil na jeden nedostatek. Hře totiž chybí jakákoliv příručka, která by poskytovala podrobné informace. V krabici najdete jenom registrační kartu, CD a papír formátu A5, na kterém je detailně rozepsaná instalace.

MŮŽEME HRÁT. Po uběhnutí úvodu se Simon objeví před domem kouzelníka a svým pohledem nám dává najevo, aby-

MÍSTNÍ VTIPÁLEK má u sebe v krámku celkem zajímavou věc. Ale místo toho, aby ji dal Simonovi, raději si z něj udělá legraci...

PŘÍSTAV má město sice malinký, ale zase na druhou stranu tu potkáte celkem zajímavé lidi a podíváte se na skutečnou a nefalšovanou plachetnici.



RESTAURACE. Na obrazovce můžete pozorovat rozhovor. Ten probíhá klasickým způsobem, tak jak tomu je u většiny adventur - výběrem.

chom se začali snažit. Hra je rozpracována jako klasická adventura. A to na části. Když z kteréhokoliv místa odejdete, objevíte se na mapě, která má mimochodem hned na začátku dvanáct možností na výběr. Ta je pěkně nakreslená a ještě se na ní hýbe, co může. Při pohybu myši do stran mapa skroluje. Podobně byla udělána v *7 dní a 7 nocí*, teda až na tu grafiku a skrolování. Hra vás očaruje hlavně svou propracovaností. Kdo by si myslel, že se autoři snažili jenom na intru, ten se plete ani neví jak.

Ve hře je spousta nápadů a různých sekvencí. Třeba přijdete do části u fontány a tady živě diskutují ženské, které si vás vůbec nevšímají. Jen co se jich na něco zeptáte, vedou s vámi rozhovor, ale za chvíli se už dohadují zase mezi sebou. Reakce Simona je taková, že se zatváří nechápavě a pokrčí rameny. Nebo Simon vejde do krámku vtipálka, který má zajímavou knihu. Samozřejmě ji Simon musí mít. Jenže, když si ji chce odcizit a vtipálek ho uvidí, nedovolí mu ji vzít. Proto si ji Simon vezme, až si bude vtipálek zkoušet svou novou masku opice (nebo co to je).

Přímo ve hře samozřejmě nesmí chybět jemný humor. Ten se vydařil tvůrcům na jedničku s hvězdičkou. Už kdybych bral do úvahy jenom Simonovy grimasy, tak se člověk zasměje. Ale ve hře jsou sekvence jako - Simon přijde do kouzelnického stanu a chce projít do druhé části. Před něj však plive nějaký starý, slepý a hluchý kouzelník v důchodu. Simon se jenom zastaví a vyčítavě se na vás koukne a oznámí, že tudy nepůjde. Nebo, když se Simon objeví v pokoji pro blázny a vidíte, jak blázen běhá po stropě a druhý (ve svěrací kazajce) háže hlavou, donutí vás to alespoň k úsměvu. Prostě, hra je plná zajímavých a humorných nápadů, které na sto procent nebudou nudit ani antiadventuristu.

Další zajímavou věcí, která není sice převratná, je část, kdy Simon nemá co dělat, protože jste mu delší dobu nic nepřikázali. Začne dělat různé skopičiny. Třeba žongluje, vznáší se jako Turek nebo rychle stárne. Nejdříve zaroste fousy, potom zešediví a potom vyschne, až se promění v kostru, která se nakonec celá rozsype.

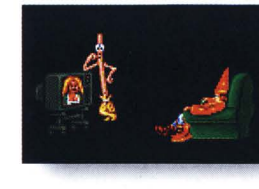
Aby hra nebyla tak obtížná, použili autoři možnost zjištění použitelných věcí. V praxi to znamená, že když přijdete do nové místnosti, stisknete místo neustálého používání všeho na všechno, klávesnici „F10" a na lidech nebo věcech, se kterými můžete vést hovor (s lidmi) nebo je nějakým způsobem používat (věci), se objeví hvězdičky. Dávejte si pozor, abyste vždy pořádně prozkoumali jednotlivé části. Stalo se mi totiž, že jsem byl v jedné části pětkrát a až na šestý pokus jsem objevil další místnost ukrytou někde v pozadí.

TECHNICKÉ ZPRACOVÁNÍ. Jak jsem se už zmínil, grafice nemám co vytknout. Ta je perfektní, stejně jako v prvním dílu a myslím, že se ještě trochu zlepšila. Animace jsou také na velmi vysoké úrovni (nejlepší je Simon v kouzelnickém rouchu, když si strká nějakou právě sebranou věc do čepice). Jen škoda, že toto všechno neběhá ve větším rozlišení. Ale na druhou stranu by si zase nemohli zahrát tuto perfektní hru i majitelé slabších počítačů. Hudbě nemám co vytknout, protože perfektně dobarvuje už beztak dostatečně naladěnou pohádkovou atmosféru. Zvukové efekty se oproti předešlé části velmi změnily a to určitě k lepšímu. Všechny postavičky jsou profesionálně namluvené a zvuky jsou prostě úžasné. Jen jeden detail mi dosti vadil. A to, když například vícekrát kliknu omylem na jednu ikonu, odpovídá mi několik hlasů (samozřejmě všechny patří Simonovi) najednou a člověk nerozumí už vůbec nic. Ale tento nedostatek se dá odpustit. Ovládání je vyřešeno jako v klasické adventuře. Pohybujete se kliknutím křížku na obrázek prostředí a na funkce jako otevři, vezmi, prozkoumej, použij, daruj, kouzli použijete ikony.

ZÁVĚR. Jedná se o jednu z nejlepších adventur, které běhají v tak nízkém rozlišení (320x200). A proto hrňte se do světa fantazie a kouzel, do pohádky... **—Vlapon**

ČERNÁ MAGIE

Knížky černé magie se nejlépe čtou o půlnoci, když celé město spí, vedle plápolá svíčka a v stínech, které hází nábytek, se hemží fiktivní chamraď. 1 Ale pozor. Ono se může stát, že se vzbudí někdo z rodičů. V horším případě je to táta. 2 Nepomůže ani schovávání. Otec svou neopadající autoritou donutí syna, aby knihu vytáhl a jen co ji dostane do rukou, začne nekonečné a únavné kázání o nevhodnosti černé magie pro mládež. 3 A protože chce, aby se jeho syn vyvíjel tak, jak si to přeje on, využije nedalekou svíčku na žhářství a knihu neochrání ani její magické stránky. 4 Vzhledem k tomu, že táta není dráček Soptík, je donucen hodit hořící knihu na zem a 5 jak to v takových případech bývá, trefil se na špatné místo.



Simon si ochočil koště, které mu dává masáž, koupe ho, pouští mu televizi, skáče pro zmrzlinu...

SIMON THE SORCERER II

90

grafika: 90
animace: 75
hudba: 70
zvuk: 90

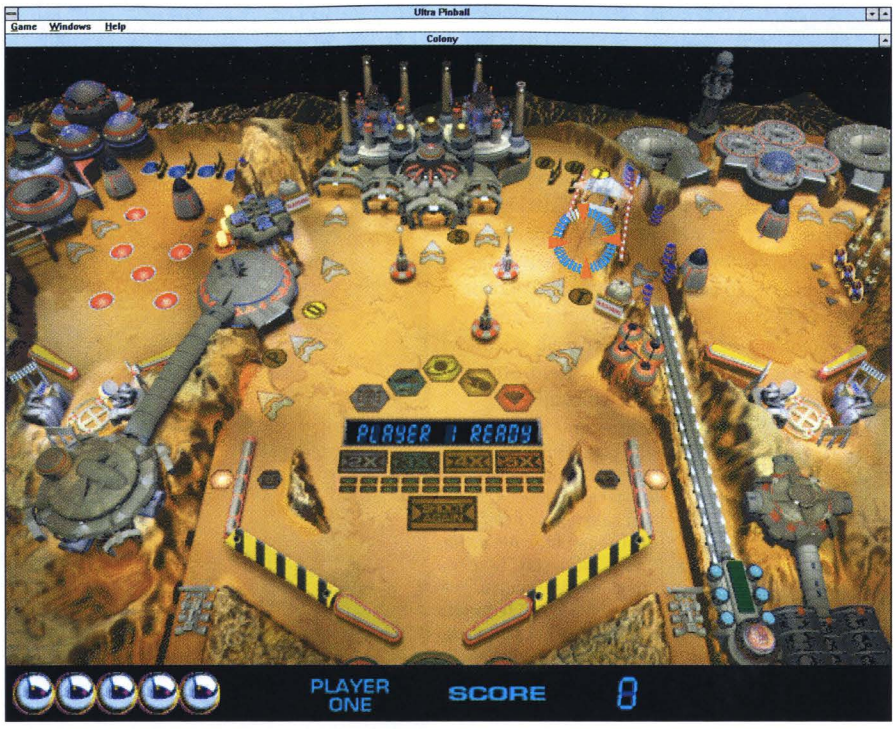
testováno na: PC 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, ds CD, SB 16 ASP

pro: perfektní zábava **proti:** nízké rozlišení

Simon II je pohádka pro otrlé nebo polootrlé pařany. Vydrží na dost dlouhou dobu kvalitního hraní.

3-D Ultra Pinball

VLADIMÍR PONECHAL



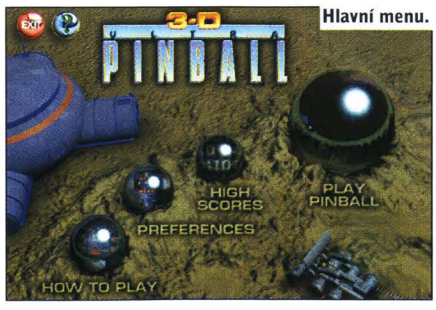
KOLONIZACE. První a k tomu nejhorší stůl. Celkem zajímavým se mi jeví přepravování kuličky v letadle, které můžete vidět zatím odstavené nahoře. Program vám označí místa, do kterých by bylo nejlepší se strefit.

platforma:	**PC-CD**
doporučeno:	PC 486DX/33, 8 MB RAM (win95), dsCD, SVGA, Sound blaster
minimum:	PC 486, 8MB RAM, ds CD, SVGA
existuje na:	Macintosh
typ:	hrací automat
producent:	Electronic Entertainment
Vydavatel:	Sierra On-Line
Datum vydání:	1995

Den se sešel s dnem, míček s míčkem a máme tady opravdu **nově zpracovaný pinball.**

Mnozí z vás už určitě zaregistrovali, že tady něco není v pořádku. Ano, místo 21st Century čtete Sierra. Proč se právě tento velikán, kterého my skalní hráči známe hlavně z her typu adventure, přičinil o to, že zasáhl svými mocnými křídly i do této sféry? Nevím. Jedno jsem však zaregistroval velice jistě. Nejedná se o žádný obyčejný dvourozměrný pinball, kterých tady bylo od vzniku těchto her habaděj. Tentokrát se můžeme dívat na stoly, které se tváří jako třírozměrné.

PROSTŘEDÍ. Tento náš milý pinball je naprogramovaný tak, aby běhal ve Windows. Hle, tolik diskutovaná a promílaná otázka. Je-li lepší pro nás hráče, když běží hra ve Windows nebo se tváříme spokojeně při konstatování, že hře něco říká dokonce i pojem „DOS". Windows proklínají hlavně majitelé pomalejších strojů, kde dotahování z hardu a různé nadstavby tohoto, řekněme komfortního operačního systému, činí přímo muka. Ale nejen toto je velkým nedostatkem Windows. Dalším záporem je fakt, že některé hry mají dost velkou snahu padat. A co náš 3D Pinball? Ten má dokonce tu novodobou vymoženost, že jde spustit nejen v 3.1, ale i 95 oknech... Já jsem tuto hru testoval na starých 3.11.



Hlavní menu.

PRVNÍ DOJEM. Na první dojem zapůsobí tato hra dost dobře. Bombastické texty na krabici jako „totally realistic 3-D...", „ultrafast multiball play", vás určitě nenechají na pochybách, že to bude mít něco do sebe. Dalším hustičem je i úvod do této hry. Pěkné, i když krátké, úvodní intro vám dá dostatečně najevo, o jakou hru se jedná. Další věcí, která vás celkem pěkně překvapí, je celkové zpracování. To je dané podle mě faktem, že hra běží pod „okny".

Ve hře jsou tři stoly s přívětivými názvy. První nese název „Colony", druhý se pyšní s pojmenováním „Mine" a ten poslední si říká „Command post". Můžete hrát každý zvlášť nebo si pustit hru se třemi a potom postupně dohrát všechny tři. Počet hráčů se pohybuje od jednoho do čtyř, takže tady žádné novoty nenastaly. Hraje se totiž, jako už v přecházejících pinballech, postupně a dokola.

STŮL PRVNÍ: KOLONIZACE. A máme tady první stůl. Zpracování stolů je v tomto pinballu udělané velice zajímavým způsobem. Uprostřed je hlavní stůl, který se také pyšní tím, že je největší. Po stranách, ty co mají dobré oči a nepotrpí si na bílou hůlku, mohou spatřit ještě dva menší vedlejší stoly. Ty mají takovou výhodu, že i když vám míček padne mezi, přemístí se na hlavní stůl a není ztracen. Ale abych dál už nezamlouval, přejdu konečně k jedničce.

Nacházíme se v kolonii. Je to znát už na stole, když se na něj podíváte očima krvežíznivého hráče. Všude je samej písek (nehostinný samozřejmě), nějaká budova se tady taky vyskytuje a někdy vyjede i obdělávací stroj. Tento stůl je podle mého názoru nejhorší. Vlastní nejméně takových všelijakých zajímavých originálních vlastností. Jedinou je snad jenom převoz kuličky letadlem. Jinak bonusovou prémii pro vás mohou být třeba takové obdělávací stroje, které ničíte, hvězdice, které zase sbírate, ale i laserová věž, která vás přepraví na jiný stůl (je fakt, že je takhle malý, ale je to stůl), kde si zahrajete.

Bohužel jsem u tohoto stolu našel i vážný nedostatek. Když se totiž kulička dostane do určitého bodu, spadne vám přímo mezi „pacičky". Naneštěstí se to stává dost často, což není moc radostné konstatování. Je pravda, že po nachytání nějakého bonusu se mezi „pa-

cičky“ připraví takovej divnej zvon nebo co to je, ale to zdaleka nestačí. Zkuste vysvětlit míčku, ať ještě vydrží a nepadá, že za chvíli tam snad bude mít zvon...

STŮL DRUHÝ: TĚŽBA. Na tomhle stole vás hned ze začátku zaujmou takové prolejzačky - kolejničky, kterými se bude naše milá kulička, nebo také kuličky (což značí to, že nechybí ani hra s více kuličkama-multiball - pozn. šéfred.) pohybovat v případě, že se strefíte tak, aby jste ji tam dostali. Nechybí tady ani různé zajímavé bonusy, které zvětšují konta dotěrných hráčů. Mezi ně patří i těžební věž nebo co to je, ale i budovy, které se po odchycení potřebného bonusu vynoří z písku. Mně se nejvíce líbilo, když vyjel nějaký trajekt a při každém úderu, který dostal míčkem, postavil kus železnice, po které potom vyjel míček, aby získal další bonus.

STŮL TŘETÍ: VELITELSTVÍ. Posledním stolem je „command post“. Tady nás hráče hra zavede do postindustriálního prostředí, kde vládne technika a elektronika. Jedná se o to nejlepší, co v této hře můžete najít. Rozložení stolu je udělané velmi pěkně a hraje se také nejlépe (přemýšlím, proč začleňují výrobci pinballů to nejlepší nakonec?). Sice tady nenajdete nějak hrozné množství specialit a novot, ale vynahradí vám to určitě hra s vícero kuličkami (multiball - pozn. šéfred.), která dokonale prověří, jestli máte oči rozlezené všude po obrazovce (multioči - pozn. ml-). Zjistil jsem, že je to nemožné, a proto jsem slintal na klávesnici a s křečí v ruce jsem mačkal ještě ve snu domnělou klávesnici.

Tak tady si vyberete, jak se chcete hrát. Záleží jen na vás.

HRATELNOST. Doteď jsem jenom vychvaloval a vychvaloval, ale to se teď spraví. Bohužel jsem u této hry našel dost nedostatků, které rapidně sníží hratelnost jinak celkem dobrého pinballu. Jeden z největších je fakt, že hraní je dost nepřehledné. Stane se vám, že střelíte míček do krytých míst a míček vypadne po delším čase nebo dokonce i na jiném místě. To je dané tím, že se autoři snažili (a také to tak udělali) narvat všechno na jednu obrazovku. Posuďte sami. Toto všechno (viz obrázky) je roztahané přes celou obrazovku, proč nemohli uplatnit spíše scroll? Dalším nedostatkem je, že někdy (jenom někdy) míček přestane chápat zákony fyziky a prolítne nějakou zábranou nebo zdí. Naštěstí to není tak časté. Jinou chybou bych vyhlásil problém, kdy se míček po stole pohybuje neskutečnou rychlostí, neskutečnými směry a neskutečným způsobem (dnes mám neskutečný den). Zůstane vám na práci jenom mačkat neustále klávesy na ovládání „paciček“ a zpívat si u toho „kde si, kdepak“ nebo „já mám ale štěstí. Už nemám.“. A tím to nekončí, ale už se raději držím u země.

TĚŽBA. Hle a je tady druhý stůl, který by jsme mohli nazvat doly. Musíte těžit a těžit...

Největším nedostatkem je ovládání. 3-D se dá ovládat klávesnici nebo myší. Nemůže chybět ani vlastní aktivace kláves, kterými chcete hrát. Tady mě však jedna věc dost zarazila. Program nezná pravou a levou klávesnici. Tím mám namysli, že neumí rozeznat levý control od pravého. Tím podle mě bohužel trochu znevážili autoři komfort v ovládání. Vemte si třeba takový 2-D pinball. Většina těchto pinballů se dá ovládat třemi klávesami shift, ctrl, alt. Přitom program rozezná ještě i pravou a levou. Takže v případě, že dáte ruku na chvíli z klávesnice se nemusíte obávat, že jen co se bude řítit míček, trefíte do černého a ne do něčeho jiného.

HUDBA A ZVUKY. Hudba je podle mě celkem dobrá, i když je pravda, že na některých místech je podprůměrná.

Zvuky jsou zpracované na vysoké úrovni. Musím přiznat, že veškeré pípnutí (nebo tak něco) je udělané velmi originálně a autoři se za něj nemusí vůbec stydět. A nejen to, všechno padne na to, na co má. Takže výbuchy jsou doprovázeny hlasitým bůůůům, otvíraní zase kvalitním vrrrrrz. Nevzniká tedy divná směsice pazvuků. Ve hře uslyšíte také kvalitní samply hlasu.

VELITELSTVÍ. Je potřebné hrát tak, aby bylo známo, že si zasloužíte post velitele. Jedná se o nejlepší stůl ve hře.

3-D ULTRA PINBALL

65

grafika: 75
animace: 80
hudba: 65
zvuky: 70

testováno na: PC 486 DX4/100, 8 MB RAM, ds CD, SB 16ASP, Vision S3-864 2 MB

pro: konečně něco nové **proti:** podstatné detaily, které jsem popsal výše

Tato hra zaujme asi jenom oddané hráče pinballů. A proto proč si ji nezahrát?

GRAFIKA A ANIMACE. Grafika je velmi pěkná - nadprůměrná. Hra běží v minimálním rozlišení 640x480, ale i vyšším, tím pádem je dost detailní. Já jsem ji spustil při 1280x1024. Ještě jednou - grafika je prostě senza grande.

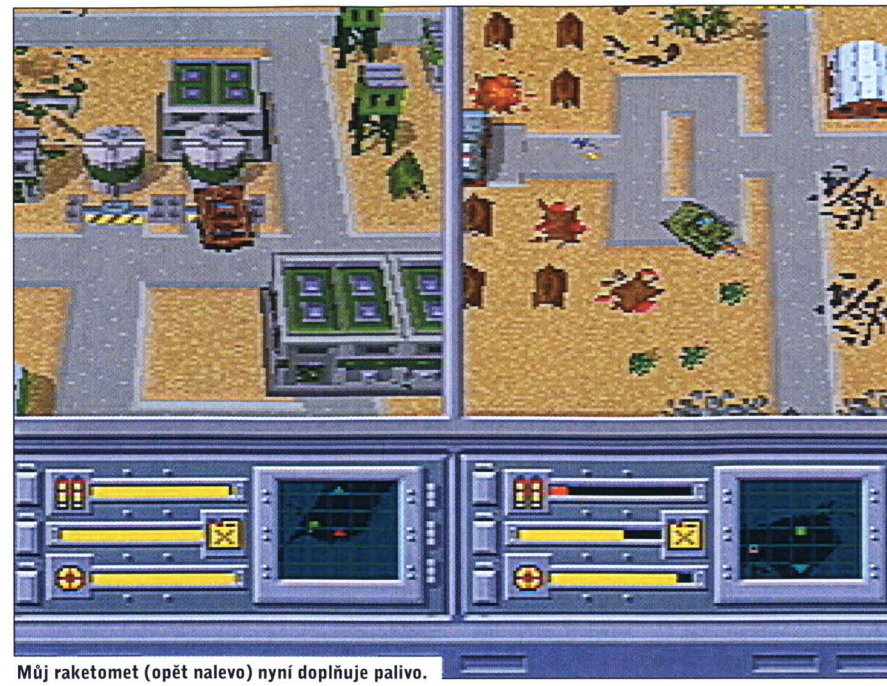
Animace tvoří položku, která rozhodně nemá ušitý kabát z ostudy. Je vidět, že ti, kteří vytvořili tento pinball, se nesnažili slátat jenom něco na rychlo. Na obrazovce se hýbe každičký detail. Otvírají se dveře, explodují zátarasy, jezdí buldozery a zvedají lžíce, vybuchují krátery...

UŽ JSEM ZASE U KONCE. Co dodat. Snad jenom to, že Sierra přinesla něco trochu jiného, než jsme dodnes byli zvyklí hrát. Zůstává jenom na vás, abyste posoudili a porovnali své zkušenosti s 3-D pinballem s mými.

—Vlapon

platforma: 3DO
typ: akční
žánr: válka
počet hráčů: 2
vydavatel: Prolific Publisher
producent: Silent Software
datum vydání: 1994

Můj raketomet (nalevo) právě doplňuje munici.



Můj raketomet (opět nalevo) nyní doplňuje palivo.

Destruktivní variace na Cannon Foddera,
aneb jak má vypadat dokonalá hra.

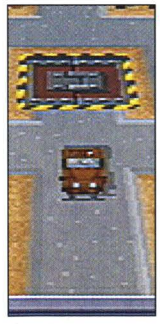
Return Fire

TOMÁŠ SMOLÍK

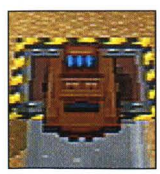
BOJOVÉ JEDNOTKY

TANK. Vhodný pro vyhledávání a ničení cílů na zemi. Je velice rychlý a dobře pancéřovaný. Náboje z děla nemají takovou ničivost jako rakety, ale navíc může otáčet věží a to i při jízdě.

VRTULNÍK. Může střílet buďto rakety nebo z kulometu, samozřejmě oboje jak na cíle pozemní tak vzdušné. Nejhůře se ovládá, zejména se pomalu otáčí, takže je často snadným cílem pro obranné věže. Má poměrně slabé pancéřování, ale díky tomu je rychlý. Ideální pro vyhledávání praporkových věží.



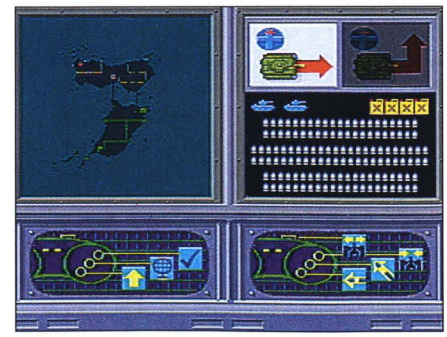
JEEP. Nejdůležitější vozítko, jako jediné může přinést soupeřovu vlaječku, ale také může odvézt svoji vlastní na nějaké bezpečnější místo. Je nejméně obrněný a jako zbraň má jen granáty, ale za to je absolutně nejrychlejší, pokud ho umíte velice dobře ovládat můžete se v pohodě vyhýbat všem raketám. Navíc má další velkou výhodu, může nafouknout pneumatiky a plovat, ovšem velice pomalu, takže je snadným cílem pro kohokoliv.



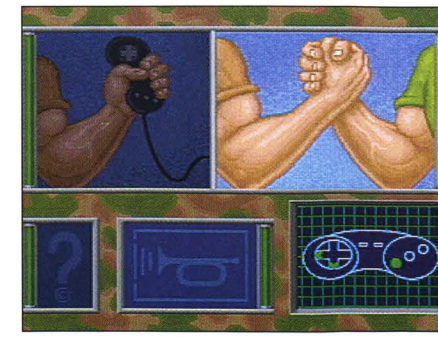
RAKETOMET. Má hned několik privilegií. Je nejsilnější, nejopancéřovanější, nejničivější, ale také nejpomalejší. Skvělý čistič. Pokud hrajete ve dvou, má další obrovskou výhodu, může pokládat miny.

Předem chci upozornit, že všechny superlativy, které budu používat, si tato super hra plně zaslouží. Ale aby to již od začátku nevypadalo na 100% hru, zmíním se o originalitě. Nápad totiž není nijak zvlášť převratný, v podstatě je převzat z amigáckého Firepoweru z roku 1991 a podobná myšlenka se objevila v sharewarovce, taktéž amigácké, Tank'x'Stuff. Jenže originalita u mne není to nejpřednější a navíc starý nápad je obléknut do skvělého kvádra.

JEDNODUCHÁ IDEA. Pravděpodobně byste se teď chtěli dozvědět onu myšlenku a pak si prohlédnout to kvádro. Začnu nejprve u idey, která svou jednoduchostí předčí několikasetstránkové scénáře. Cílem hry je získat soupeřovu vlaječku. To by ale bylo až moc jednoduché, takže doplním několik drobností. Jednak vlastníte čtyři bojové prostředky (vrtulník, tank, raketomet a jeep), dále je vlaječka ukryta ve speciální budově a pak se dá odvést jen droboučkým jeepem. Ale ani tohle ještě není všechno, a proto to raději trochu seřadím. Můžete hrát sami proti počítači nebo proti kamarádovi, což vřele doporučuji. Váš boj je veden na jednom a více ostrůvcích, na kterých má každá strana jednu a více pevností. Ty jsou bráněny několika dělovými věžemi.

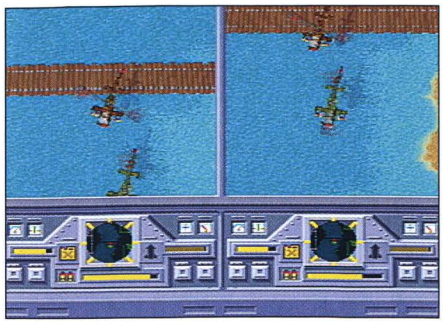
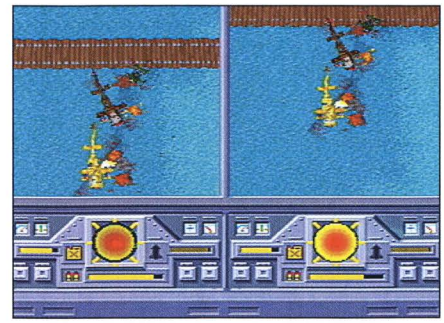


Pokud jste na základně, můžete udělat několik věcí. Můžete si vyvolat mapu a promyslet si další cestu (vlevo) nebo si můžete podrobně prohlédnout vaše vozidlo a zjistit počet nábojů, paliva a příslušných vozidel na základně (vpravo).



Ačkoliv by se možná mohlo zdát, že jsem právě zvolil spolupráci dvou hráčů, jedinou společnou věcí bude cíl - zničit toho druhého.

LETECKÉ SOUBOJE

Vrtulníky sice nejsou nejsilnější bojové prostředky, ale zato mohou svést parádní letecké souboje. Vrtulník hnědých překvapil helikoptéru zelených. Hnědý hned zaútočil, ale je brzy napaden stíhacím vrtulníkem zelených. Konec souboje, hnědý vrtulník statečně podlehl přesile, zelená helikoptéra se zbaběle vrací na základnu.

Vaším prvním úkolem je najít a zbourat budovu ukrývající vlajku a vyčistit cestu pro jeep. S ní se pak vrátíte na základnu a máte jednu úroveň za sebou. S přibývajícími úrovněmi zjistíte hned několik věcí. Především se zvětšuje hrací plán, dále přibývá obranných věží, narazíte na falešné vlajkové budovy a objevují se i bránící vrtulníky, čímž se rapidně zvyšuje obtížnost. To byla velice stručná a hlavně suchá charakteristika. Teď vám dokážu proč o této bomba hře mluvím jen v superlativech.

TOTÁLNÍ DESTRUKCE. Začnu třeba u bojových prostředků. Vzhledem k přítomnosti vrtulníků má každý z nich střely jak pozemní tak protivzdušné, což je skvělý nápad. Dále mají limitované náboje a palivo, takže to není jen totální destrukce, ale i trocha strategie a taktiky - zase bomba. Každé vozítko má své klady a zápory, které byste měli dobře zvážit. Všechny ale mají jednu společnou vlastnost - mohou všechno zničit. Ano, opravdu je to tak, nepřátelskou pevnost můžete doslova srovnat se zemí. Dělové věže rozmetáte na prach,probouráte se obrannými zdmi, rozjedete stany a přejedete utíkající vojáky. Vadí vám v cestě strom? Zničte ho. Zpomaluje vám cestu kličkování mezi budovami? Rozstřelte je. Destruktivnosti se meze nekladou. Tím máte i velkou svobodu pohybu, nemusíte jezdit po připravených cestách - udělejte si své vlastní. To se hodí zvláště při čištění cesty pro jeep, aby pak trasu vlajka - základna zvládl za co nejkratší dobu.

Výběr hracího plánu. V této chvíli si mohu zvolit jakýkoliv, protože jsem děsně dobrej, ale vy budete muset nejprve nějaký vyhrát než budete puštěni do dalšího levelu.

MOSTY A VODA. Jak jsem výše uvedl, bojujete na ostrovech, ty jsou obklopeny vodou, ale spojeny mosty. O ně se samozřejmě vedou tuhé boje, můžete je bránit a stejně tak i zničit, to je jen na vás. Po zničení mostu ale vystane drobný problém, jak se dostat na ten druhý ostrov. Jednoduše, buďto použijete vrtulník nebo tam prostě dojedete. Cože? Že jsem se zbláznil nebo že ta hraje tak hloupá? Ani tak, ani tak. Já jsem se nezbláznil (zatím) a hra je náhodou moc chytrá. Můžete narazit na vodu dvojího druhu: mělkou, kterou můžete bez problémů projíždět a hlubší, kterou bez problémů projedete jen velice krátkou vzdálenost, pak se utopíte. Často narazíte na šikovně rozmístěné mělčiny, a proto zničení mostu neznamená až takovou pohromu, takže opět na jedničku.

ZOOMING A SCROLLING. Že hra plynule scrolluje, to je asi samozřejmé, ale nad zoomováním se asi trochu podivíte. Přibližování záleží na rychlosti, nikoliv vašeho procesoru, ale vašeho vozidla (čímž ale nemyslím vaši jawu či škodovku). Při jízdě nejpomalejšího raketometu se jedná téměř o detail, kdežto sviš-

Raketomet se probojoval k praporkové věži a začal ji ničit.

tění jeepu s vlaječkou sledujete spíše z letadla, vše je opět úplně plynulé (což už se o té škodovce říct nedá).

3DO UMÍ. Než se vyžiju na popisu hry dvou gamesníků, zmíním se o grafice a ozvučení, aby to nevypadalo na skvělou hratelnost ve čtyřech barvách. Return Fire opravdu využívá všech předností 3DO a plně to předvádí. Trojrozměrná grafika je velice detailní, budo-

Smějící se lebka s hnědou helmou značí zničení nějakého bojového prostředku armády zelených.

TOTÁLNÍ DESTRUKCE

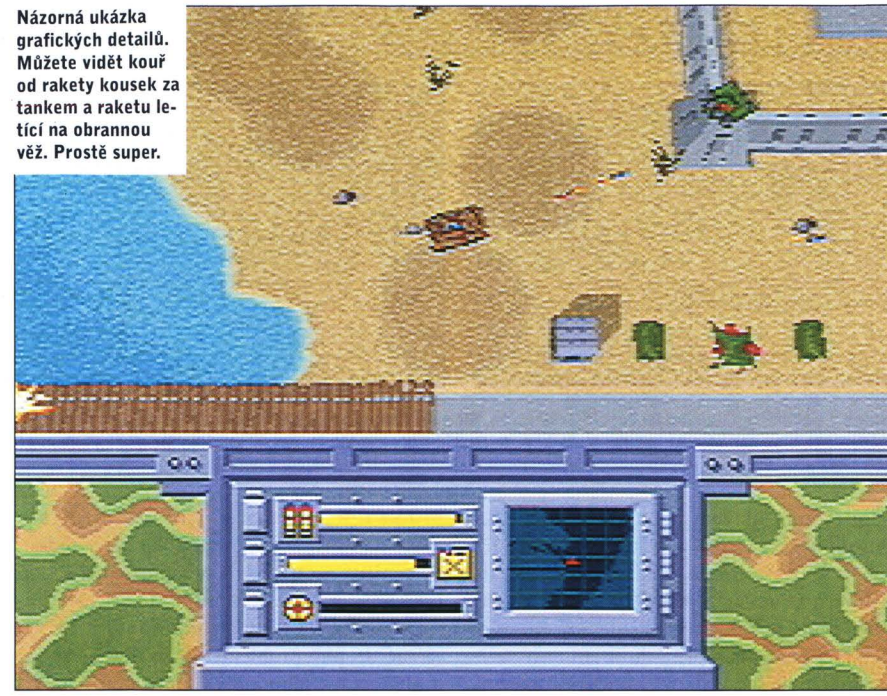
Názorný příklad totální destrukce. Nepřátelská pevnost před „návštěvou" mého raketometu.

Můj raketomet dokončuje „návštěvu".

Pevnost srovnána se zemí.

vy se parádně rozpadají na prach, vojákům vidíte i zbraně, všechno vrhá stíny, kouř z rozbitých budov atd. Po skončení úrovně ještě trochu videa, abyste se nepřestali ani na chvíli divit, jak to dokáže. Hudba k této hře skvěle

Názorná ukázka grafických detailů. Můžete vidět kouř od rakety kousek za tankem a raketu letící na obrannou věž. Prostě super.



padne, ačkoliv byste to o symfonických skladbách asi neřekli. Jenže skladby Verdiho, Handela, Rimského či Korsakova prostě chytnou a ještě k tomu sem padnou. Asi ještě častěji než skvělou hudbu uslyšíte skvělé zvuky výbuchů a jiných detonací, opět záležitost pro labužníky.

MAXIMÁLNÍ ZÁBAVA. Před chvíli jsem vám doporučil zahrát si s kámošem, teď vám řeknu proč. Je to super zábava, což asi nestačí, tak uvedu pár příkladů. Zatímco čistíte cestu pro jeep, soupeř vám kolem základny položí miny, takže jeep nemůže vyjet. Nebo takové pronásledování jeepa s vlajkou tankem, kdy se pohyblivý jeep snaží uhýbat, protože jeden zásah znamená konec a těsně před základnou najede na minu, to se musí zažít. K vlajce musíte jet přes most, soupeř buďto celý most zaminuje nebo čeká na jednom konci s raketometem, co teď? Necháte nějakou obrannou věž kolem vlajky nezničenou a risknete jízdu jeepem mezi, pro něj smrtelně nebezpečnými, děly? Nebo všechno pečlivě zničíte a pak risknete, že soupeř bude rychlejší? Ať tak či onak, při této hře se opravdu skvěle pobavíte. —**Lewis**

RETURN FIRE

93

grafika: 91
animace: 90
hudba: 89
zvuk: 85

testováno na: 3DO

pro: všechno **proti:** závěrečné úrovně jsou příliš rozsáhlé

Skvělá akční hra, která vám ukáže co 3DO dokáže. Maximální zábava ve skvělé grafice a parádním ozvučení.

PONORKA

Filmové sekvence po vítězství jednoho z hráčů zobrazují přehlídku vítězné armády v ulicích města. Geniální způsob jak udržet skvělou atmosféru (jen kdyby se neopakovalo jen jedno video).

Pokud s vrtulníkem zaletíte příliš daleko od pevniny, objeví se ponorka disponující velice nepříjemnými střelami. Té první jsem se vyhnul...

...té druhé již ne.

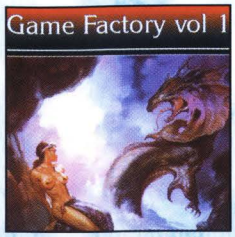
U.S. Action

WORLD OF CD ROM

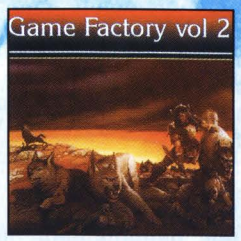
SUPER CENA 299,- s DPH

MULTIMEDIA SOUND FACTORY

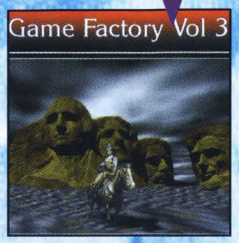
5000 souborů ve formátu MOD, S3M, DMF, SID, HSC a MID. Objevte svět nejnovějších skladeb ve stylu House, Deep-house, Techno, New age, instrumentální a popové hudby. Využijte svou zvukovou kartu naplno, upravujte existující a vytvářejte nové skladby.



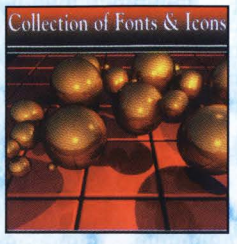
GAME FACTORY VOL 1
Po spuštění GO.BAT - 100 her ze všech možných oblastí pod MS-DOsem



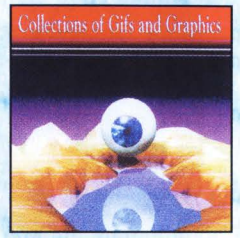
GAME FACTORY VOL 2
Pokračování prvního dílu. Opět Vás čeká rovných 100 her pro MS-DOS



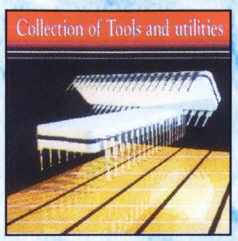
GAME FACTORY VOL3
Dalších 100 her pro MS-DOS



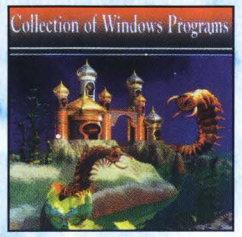
COLLECTION OF FONTS * ICONS
Další zcela nové fonty a icony pro Windows: 6000 fontů, 3000 icon, utility



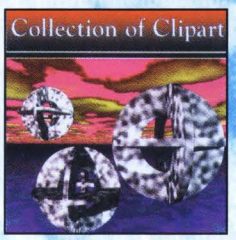
COLLECTION OF GIFS AND GRAPHICS
3000 gifu v SVGA kvalitě z oblastí zvířat, přírody, aut, vesmíru…



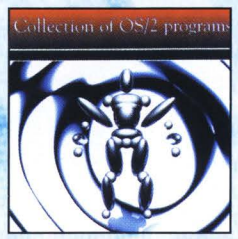
COLLECTION OF TOOLS AND UTILITIES
Přes 6000 programů na tomto CD-čku Vás jistě zaujme např. utility pro BASIC, QBASIC, VISUAL BASIC, FORTRAN, TURBO VISION, ASSSEMBLER



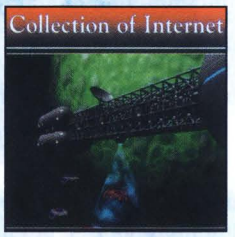
COLLECTION OF WINDOWS PROGRAMS
2800 programů a utilit pro Windows: programovací utility, ovladače pro video karty a tiskárny, grafické programy, utility pro WORD PERFECT, VISUAL BASIC, hry…



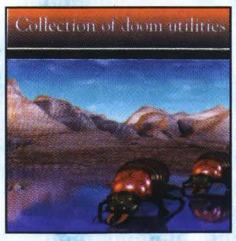
COLLECTION OF CLIPART
11000 obrázků ze všech možných oblastí. CD obsahuje rychlý prohlížeč



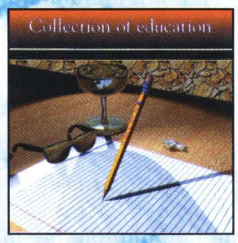
COLLECTION OF OS/2 PROGRAMS
2000 programů pro OS/2.2 - komunikace, utility, multimedia, hry…



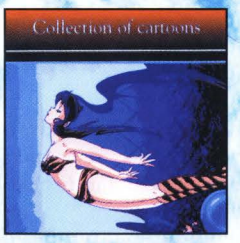
COLLECTION OF INTERNET
CD plné pomůcek, rad, dokumentací a návodů pro DOS i Windows, jak se pohybovat na INTERNETU, včetně mnoha adres přístupových hesel, kódů - stojí zato



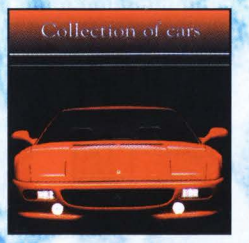
COLLECTION OF DOOM UTILITIES
250 utilit pro DOOM/DOOM II, 1600 levlu pro DOOM/DOOM II



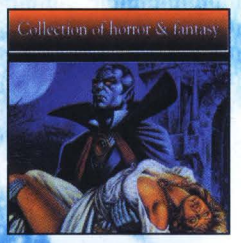
COLLECTION OF EDUCATION
2300 education programu: Computer sience, Culture, Educational games, Health programs, History, Geography, Languages, Music, Sport, Teachng, Home improvment



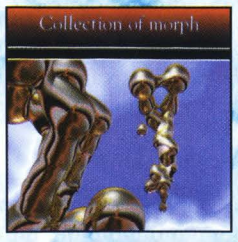
COLLECTION OF CARTOONS
60 min. digital remasterd animations



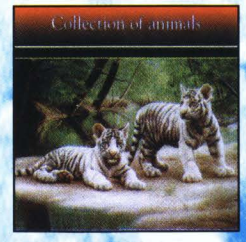
COLLECTION OF CARS
300 obrázků světově nej. aut. + technické informace o všech autech prodávaných v EU



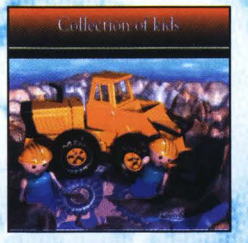
COLLECTION OF HORROR + FANTASY
40 programů, demo a her z oblasti hororu a fantasie + 1000 GIFu.



COLLECTION OF MORPH
Morph. programy a grafické utility, 100 animací, 400 obrázků, na použití morph. programu

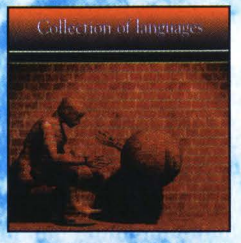


COLLECTION OF ANIMALS
1500 obrázků zvířat, 200 hi-res, 200 hi-rse 24-bit images



COLLECTION OF KIDS
120 her a výukových programů pro děti

COLLECTION OF SOUNDS
300 sound utilit, 200 graphical sound demo, 4000 midi files, 2000 mod files



COLLECTION OF LANGUAGES
400 utilit výukových programů pro: F, N, A, SP, RJ, Chinese…

Závazně objednávám:

titul	ks	cena/kus	cena
MULTIMEDIA SOUND FACTORY		490,-	
GAME FACTORY VOL 1		299,-	
GAME FACTORY VOL 2			
GAME FACTORY VOL 3			
COLLECTION OF FONTS * ICONS			
COLLECTION OF GIFS AND GRAPHICS			
COLLECTION OF TOOLS AND UTILITIES			
COLLECTION OF WINDOWS PROGRAMS			
COLLECTION OF CLIPART			
COLLECTION OF OS/2 PROGRAMS			
COLLECTION OF INTERNET			

+ 30,- Kč balné

titul	ks	cena/kus	cena
COLLECTION OF DOOM UTILITIES		299,-	
COLLECTION OF EDUCATION			
COLLECTION OF CARTOONS			
COLLECTION OF CARS			
COLLECTION OF HORROR + FANTASY			
COLLECTION OF MORPH			
COLLECTION OF ANIMALS			
COLLECTION OF KIDS			
COLLECTION OF SOUNDS			
COLLECTION OF LANGUAGES			
celkem			

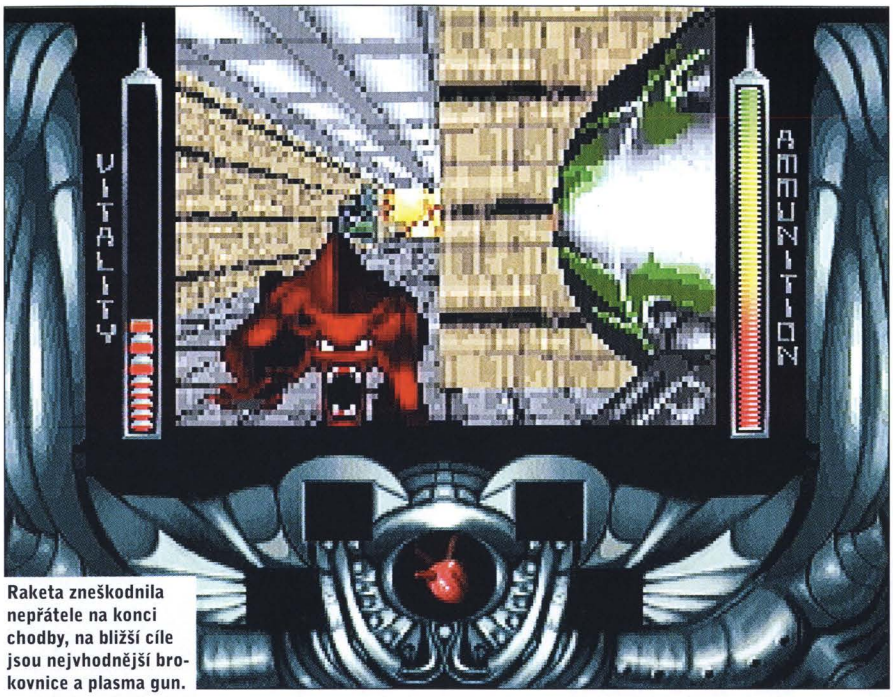
☐ mám zájem o další nabídku
☐ mám zájem o prodej CD-ROM

Firma / jméno: .....
Adresa: .....
..... PSČ: .....
Tel./fax: .....
Podpis: .....

U.S.ACTION TSCHECHISCHE, Českobratrská 7, 701 00 Ostrava
tel.: 069/626 35 67, fax: 069/626 35 40

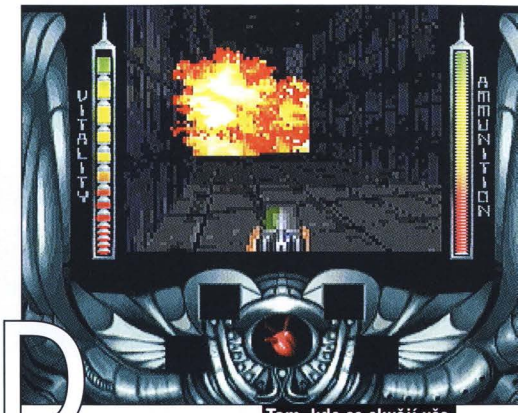
U.S.ACTION TSCHECHISCHE, Machkova 587, 500 11 Hradec Králové tel./fax: 049/672 282

U.S.ACTION SLOVAKIA, Hurbanova 2236/47, 022 01 Čadca tel./fax: 0824/231 56



Raketa zneškodnila nepřátele na konci chodby, na bližší cíle jsou nejvhodnější brokovnice a plasma gun.

platforma:	**Amiga 1200**
doporučeno:	A4000 nebo A1200 s turbokartou CPU 68030 (+FPU), 68040, Fast RAM, HDD
minimum:	Amiga 1200
existuje na:	Amiga CD32
typ:	3D akční
žánr:	sci-fi
počet hráčů:	1 - 2 (po sériové lince)
producent:	Team 17
vydavatel:	Ocean
datum vydání:	říjen 1995



Tam, kde se skvějí vše stravující plameny, byly sudy s neznámou výbušnou tekutinou. Na papíře to tak nevypadá, ale v reálu působí všelijaké výbuchy lépe než v *Doomovi* (pouze můj názor).

JOSEF KOMÁREK

Alien Breed 3D

Nejočekávanější titul roku pro AGA strojky je konečně na světě!

Pobíhající červená „prasátka“, velice podobná svým sourozencům z *Dooma*, již nepobíhají. Poklidná místnost se proměnila v jatka. Škoda, že je nemůžu naporcovat a sníst...

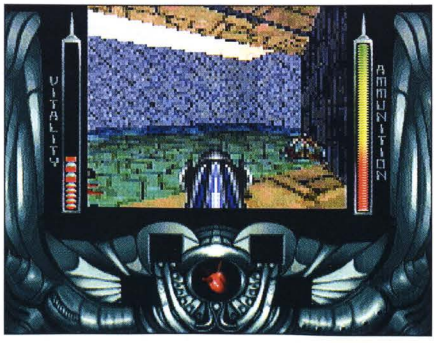
Úryvky posledních zpráv o průběhu projektu Osiris zaznamenaných zaměstnanci laboratoří několik minut před katastrofou:

„Plody uvnitř nalezených vajíček narostly po použití šlechtícího roztoku 34/R o více než 70 %, což je neuvěřitelná míra. Již vidíme klony druhé generace. Modifikační a zušlechťovací procedury byly přizpůsobeny novým podmínkám...“, Dr. Alan Stout, vedoucí projektu.

„První fáze kybernetického šlechtění je hotova. Primární hodnocení vykazuje vysoce nestabilní strukturu. Přidání lidské DNA by mělo zvýšit stabilitu o 30 - 40 %.“, Dr. J. Cleary, hlavní bioinženýr.

„Zvyšuje se počet občasných poruch systému. Potřebuji několik techniků pro digitálně-neuronovou síť, abych mohl překontrolovat všechny systémy. Naštěstí se zatím žádný z nich nezhroutil, díky Bohu...“, D. Deakin, dohled nad provozem stanice.

ALIEN BREED POČTVRTÉ. Pan Deakin se k Bohu asi příliš často nemodlil. Jinak by všechny energetické uzly výzkumné stanice Osiris III nepřestaly fungovat, ochrana nebyla porušena, mimozemské bytosti určené k výzkumu se nedostaly na svobodu a *Team 17* nemohl pokračovat ve své velkolepé sérii. Po prvním a druhém dílu *Alien Breeda* a jejich pokračovateli *Tower Assaultu,* který se mohl na CD-ROM platformách pyšnit výbornými filmovými sekvencemi, přichází vetřelecká sága v pro Amigu revolučním provedení. „Alien Breed je nyní 3D“, hlásá hrdě nápis na skvěle provedené krabici, která slibuje rychlou 3D akci i na základní Amize 1200, dokonalé zvukové i vizuální efekty, šestnáct rozsáhlých levelů, propojení dvou počítačů sé-

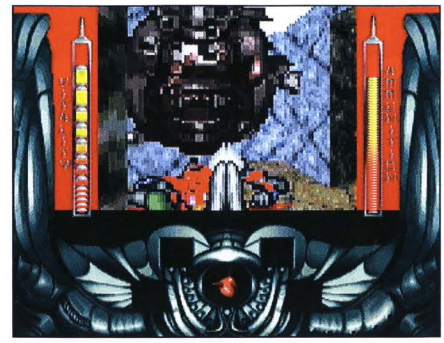


Chtěl jsem se jít vykoupat, ale u bazénu mě překvapilo pár vojáků a střevlík. Protože se vodní hladina krásně vlnila, protivníky jsem zneškodnil a šel si zaskotačit do vodní nádrže.

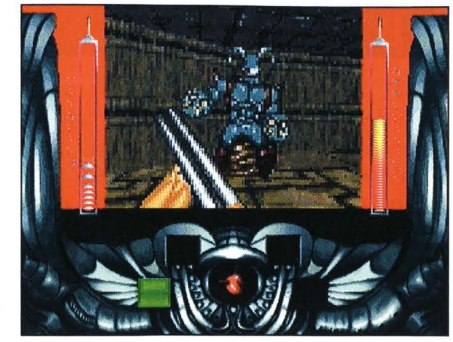
Jaká to slast stoupat z patra do patra po parádních schodech. Věrný plasma gun střeží každý můj krok, což je na obrázku dostatečně vidět.

DETAILNÍ ZÁBĚRY NĚKTERÝCH NEPŘÁTEL

Detailní záběr rozprsknuvšího se aliena-vojáka. Efekt rozstřikování krve je velice působivý, jen nabíjení dvouhlavňové brokovnice stylem „cvak-cvak" (viz jednohlavňová v *Doomovi)* mě trochu zarazilo.



Nepřátelské stvoření s pracovním názvem „hnědá koule" vytrvale plive smrtící střely. V boji zblízka jí většinou stačí tři až čtyři zásahy z brokovnice, ta se však při výstřelu podivně deformuje.



Cyber-housenka je po hlavním vetřelci nejtužší stvůrou z celého *AB3D*. Rána z brokovnice ji nic moc neudělá, pět zásahů z raketometu to jistí!

riovou linkou, osmikanálový zvuk a v neposlední řadě i full screen window. WOW!

PODIVNÁ OCHRANA. Pěkná krabice je bohužel asi jediným světlým prvkem prezentace hry. V manuálu si přečtete příběh a ovládání hry, ale o nějakých zbraních a stvůrách vyskytujících se ve hře tu není ani čárka. Jen to, že jsou hnusnější než kdy jindy. Největší šok čeká nebohého amigistu při prvním spuštění hry. Žádné intro nebo alespoň jeho náznak, jen obří logo *Teamu 17*. A když si hru nainstalujete na harddisk, neuvidíte už ani to. Další nepříjemnost: antipirátská ochrana. Uznávám, že je to nutnost, neboť pirátství je na této platformě až nezdravě rozšířené. Ochranná rutina v *AB3D* je ale ta nejméně user-friendly, co jsem kdy viděl. Když se omylem přepíšete a nacvaknete špatnou klávesu, již není možnost opravy. Backspace jako by neexistoval a počítač se navíc hned po prvním špatném zadání kódu resetuje. Urgh!

Nahrálo se nám hlavní menu a co to? Chybí tu hudba! Pravda, jsou to jen dvě diskety... Ano, vidíte dobře, další 3D hra na dvou disketách. *Behind the Iron Gate* i *Gloom* měli stejný počet disků a byla tam hudba přinejmenším poslouchatelná. Ale v *AB3D* nic, jen při Reynoldsově smrti či zdárném ukončení úrovně bude vaše sluchové ústrojí zasyceno podivnými melodiemi, které jsme mohli slyšet už v jarním demu. Jestli někdo z vás ještě není zcela znechucen, půjdu dál a odstartuji hru.

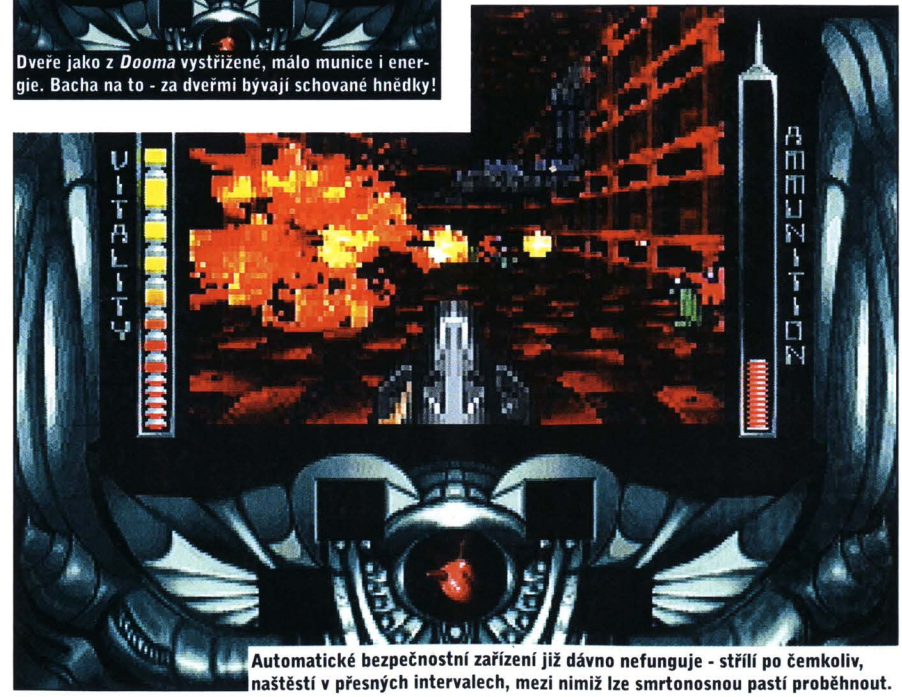
PRŮZKUM VEŘEJNÉHO MÍNĚNÍ. Dovolíte na chvilinku, můžu se vás na něco zeptat? Co vidíte? Schody, plošinky, ukazatel zdraví a stavu munice, ano, skutečně skvělý postřeh. Co dál? Dveře z *Dooma?* Jistě, zase trefa. A co ještě? Veliké pixely - to je ono. (Grafika je poněkud hrubšího charakteru...) To jsem od vás chtěl slyšet. Teď se na obrazovku podívejte lupou. Je mi jedno, že si zkazíte oči! Prostě to udělejte! Co pozorujete nyní? Dvojnásobně velké pixely, zase správná odpověď! Teď odložte lupu a zvětšete herní okno na celou obrazovku klávesou Enter na numerickém bloku. Že vidíte totéž, co s lupou? Zajisté, full screen obraz je tak příšerně čtverečkovaný, až člověku zůstává rozum stát. Na druhou stranu, animace je skutečně dostatečně rychlá i na obyčejné A1200 a komu se to nezdá, může vypnout Gourardovo stínování textur či textury podlahy a stropu vůbec. Ale neřekl bych, že to zobrazování grafiky nějak znatelně urychluje.

Teď si probereme další uváděnou lahůdku, a to osmikanálové stereo. Bohužel, nic takového se nekoná. Brokovnice zní chvíli v levé, chvíli v pravé bedně, spíš je to pseudostereo. Snad bude kombinace digitálního audia s klasickými samply v CD32 verzi lepší. Ale dost bylo kritiky, musím se podívat také po nějakých kladech.

Dveře jako z *Dooma* vystřižené, málo munice i energie. Bacha na to - za dveřmi bývají schované hnědky!

PO HODINOVÉM HLEDÁNÍ. Tak tedy musím uznat, že *AB3D* je prvním skutečným klonem *Dooma* na Amize. Výborný design jednotlivých levelů je zárukou dlou-

Raketomet si J. T. Reynolds nese na rameni. Je velice účinný, hnědku skolíte dvěma výstřely, ale nezkoušejte zasáhnout cíl na vzdálenost menší než dva metry - obvykle zasáhnete i sebe.



Automatické bezpečnostní zařízení již dávno nefunguje - střílí po čemkoliv, naštěstí v přesných intervalech, mezi nimiž lze smrtonosnou pastí proběhnout.

AB3D CD32

„Jistě, CD32 verze Breeda bude mít osmikanálový stereozvuk, samozřejmě, majitelé CD mechanik dostanou několik úrovní navíc. CD32 verze bude rychlejší než na A1200!" Čímpak nás to ještě Ocean krmil? Bylo toho hodně. Avšak Alien Breed na CD32 je úplně stejný jako disketová verze, žádné intro, žádné extra levely, nic. Program ani není upraven pro využívání zákaznických čipů v CD32 pro 3D hry, hra je stejně pomalá jako na základní A1200. Jediné, co přibylo, je pět hudebních tracků na CD. Muzika je to pěkná, pohodová, melodická, a hlavně se ke hře vůbec nehodí! Díky Bohu, že hlavní program přenosem na jiné médium nijak neutrpěl. Tím pádem si třicet dvojkaři můžou užít alespoň stejnou zábavu, jako jejich kamarádi s disketami.

ALIEN BREED 3D

80

grafika: 85
animace: 82
hudba: 5
zvuk: 75

testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM, CD32-pad, HDD

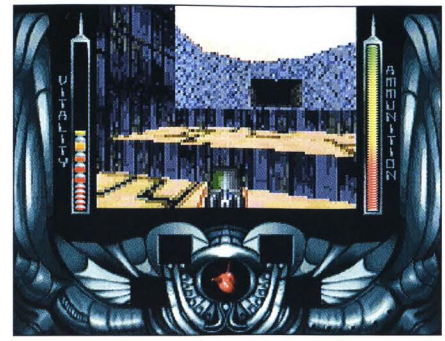
pro: rozsáhlost úrovní, určitý stupeň inteligence nepřátel, hra po síti **proti:** místy přísná obtížnost, plno chyb

Gloom byl fajn, ale teprve AB3D přináší na Amigy opravdovou 3D akci. Škoda té spousty chyb v programu. Jinak bych to ohodnotil o mnoho lépe.

hé zábavy na mnoho hodin, dnů, týdnů a snad i měsíců. Mnoho prvků, jako třeba již zmiňované dveře, visuté plošinky, záludná schodiště a další, jsou přejaty ze slavné hry, která ovládla téměř všechny formáty. Navíc jsou v „Bředovi" dokonale ztvárněné vodní kanály a říčky, kde voda vesele šplouchá. A máme tu novinku v *Doom-like* hrách - *AB3D* vás bude chvílemi nutit chodit pod vodou (Reynolds má samozřejmě hermetický skafandr), což je skutečný požitek, protože se zvuk i obraz pobytu v říši ryb dokonale přizpůsobuje.

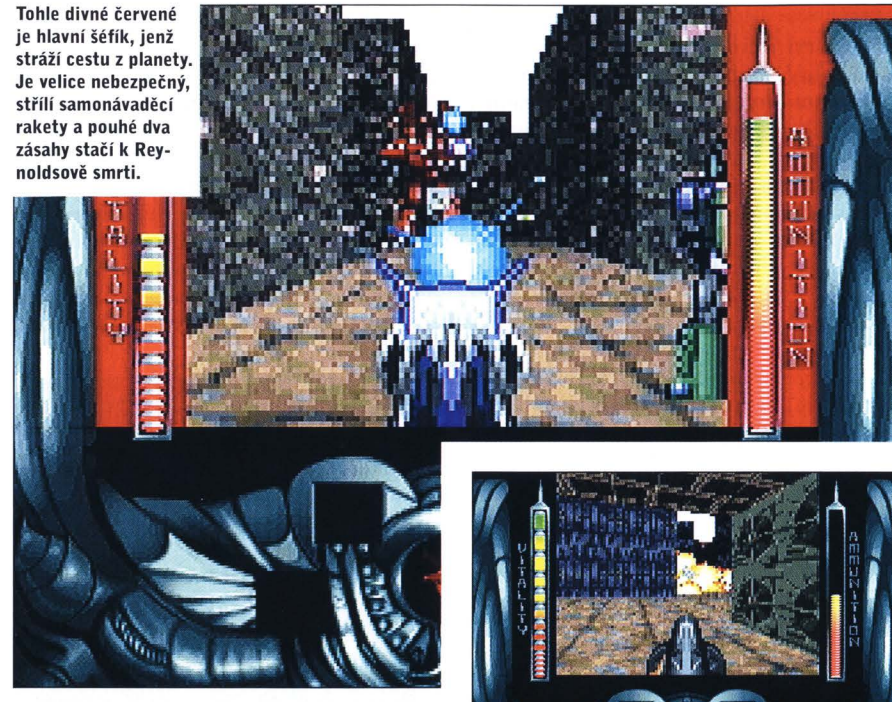
Dalším obrovským plusem je atmosféra, díky níž bych celkově *AB3D* nepřirovnával k *Doomovi,* ale spíš k jaguárovskému titulu *Alien vs Predator.* I zde často bloudíte dlouhými opuštěnými chodbami a jen kdesi v dálce je slyšet řev zmutovaných vetřelců. Působí to velice hrůzostrašně, a zvláště na mě za nynějších dlouhých nocí, kdy už je brzo tma. Nejsem žádný straškypytel, ale když na mě za rohem vybafla odporná hnědá koule s osmi očima, málem jsem se z toho... Fuj!

PROSTŘEDÍ



Prostředí je zpracované pěkně, ale vůbec bych neřekl, že tu kdysi byla vojenská a vědecká základna. Hory na horizontu lze místy spatřit i v uzavřených místnostech, když se náhodou nenanesou textury na zdi.

Točitých schodišť jsem si užil až dost, plno z nich je zrádných, jako třeba toto. Cyber-žížala se proměnila v nehezkou hroudu živočišných zbytků, už je po ní.



Tohle divné červené je hlavní šéfík, jenž stráží cestu z planety. Je velice nebezpečný, střílí samonávaděcí rakety a pouhé dva zásahy stačí k Reynoldsově smrti.

Granátomet je účinný a má velký dosah. Nevěříte? Jen si vystřelte! A pozor, granáty se odrážejí ode zdí, takže se vám může za chvíli vrátit jako bumerang!

KONEC VŠE NAPRAVÍ. *AB3D* se tváří jako úplná bomba, ale není jí - vyskytuje se tu neuvěřitelné množství programátorských chyb. Občas vypadne stěna a na pár sekund se hráči naskytne pohled ven ze stanice skrz všechny zdi. Ve hře je i pár černých děr, které vám umožňují procházet zdmi. Problém je v tom, že se potom hra zasekne a počítač vyhlásí „software failure". Na pár místech fungují i tzv. vracečky. To takhle jdete podél zdi, náhle se obraz rozpadne a kpt. Reynolds je záhadnými silami vrácen o pár metrů zpět. *Teame 17,* styď se! Tak zkušený tým by se takovýchto nepřístojností neměl dopouštět. Počítejme dál: absence intra, pořádné hudby, ani kvalitnější a větší množství samplů by neškodilo. Všem se nám taky zdá, že grafika je o něco hrubší než v demoverzi. Náladu nám spraví, jak jsem již psal, atmosféra, výborně propracovaní mutanti a šestnáct středně obtížných úrovní.

Celkově si *AB3D* v žádném případě nezaslouží špatné hodnocení, protože se jedná o skutečný unikát. Žádnou hru s podobným zpracováním (nemyslím ani *Fears*) totiž v současnosti na Amize nenajdete, alespoň ne ve finální verzi. A proto uchopte myši, klávesnice a joypady a pusťte se do boje. **—Joe**

P.S.: Děkuji skupině V.A.P. za duševní podporu a jejich skvělou muziku, Honzovi z Games Worldu za zapůjčení joypadu a jeho kamarádovi za nezištnou pomoc při hraní.

platforma:	Amiga
minimum:	Amiga 500, 1 MB RAM
existuje na:	PC
typ:	arcade
žánr:	pohádka
tvůrce:	Brain Bug
producent:	Rainbow Arts
distributor:	CenterSoft

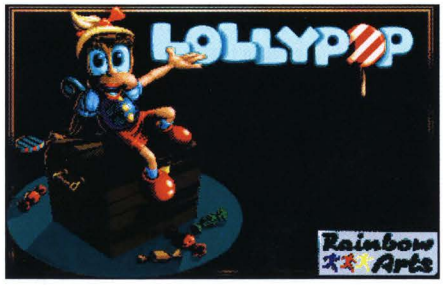
Hrad, rytíř, rytíř a panenka, někdo tu je navíc. Tak já jdu.

Lollypop

TOMÁŠ SMOLÍK

Že by Turrican IV? Skoro, jenže **vesmírný bojovník byl vyměněn za drobnou panenku s lízátky.**

Z podtitulku by se mohlo zdát, že nejsem normální a že *Lollypop* je špatná hra, ale oboje je lež, teda to druhý určitě. I když chápu, že hra ve které ovládáte panenku vrhající lízátka, se vám může zdát přinejmenším infantilní, ale ona je to opravdu dobrá hra. Už v době, kdy byla na PC jsem o ní slyšel chválu, ale PC arcady většinou nesahaly těm Amigáckejm ani po kotníky, takže jsem tyto informace bral s rezervou. Teď když jsem *Lollypop* dohrál, mohu potvrdit, že byly pravdivé.



Ne, neotáčejte stránku, tohle je fakt dobrá hra!

Pokud s panenkou dojdete na kraj plošinky, začne balancovat a pokud s tím něco neuděláte, tak spadne.

Nějak si na mě vyskakuje, asi ho zlikviduji. Omluva pro ochránce zvířat: jiná možnost není, jinak bych se nedozvěděl heslo do další úrovně a to snad uznáte, že je dobrý důvod.

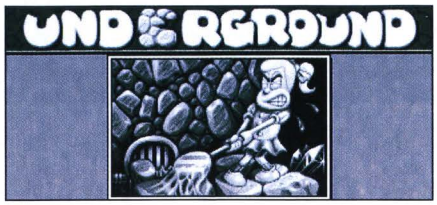
ZA ČASŮ TURRICANOVÝCH. Jó, to byly časy, kdy se hrál *Dungeon Master, Powermonger* či právě *Turrican I* a *II*. Ve své době to byly nejlepší arcady *(Turrican I, II)*, které jste mohli sehnat a dodnes se našlo jen málo her, které by se jim vyrovnaly či je překonaly. Dobrodružství vesmírného křižáka se proto stalo legendou mezi arcadami. Jeho autoři, firma Rainbow Arts, se letos rozhodli oprášit zašlou slávu a to docela netradičně. Místo ostříleného válečníka s lasery a plasmomety budete tentokrát ovládat lehce mírumilovnější stvoření, malinkou dívenku s lízátkometem. Nutno říct, že po dohrání této hry, příznivci Duhových Umění (Rainbow=duha, art=umění, Rainbow Arts=Duhová Umění) své oblíbence nezatratí.

LEPŠÍ TŘI NEŽ SEDM. Pokud se psychicky nezhroutíte po shlédnutí úvodního obrázku panenky s lízátky, čekají vás dvě překvapení. Jednak si musíte vybrat, zda během hry chcete poslouchat hudbu nebo zvuky, což mě dost naprudilo, ale možná to je procesorem nebo pamětí, takže na A1200 třeba půjde oboje. Druhou věcí je volba počtu životů, asi vás zarazí, když vám doporučím navolit si minimum (3) a ne maximum (7) životů, jenže pokud začnete s více než třemi životy, hra vás nepustí dále než do třetího levelu. Pak již můžete zvolit start a pustit se do první úrovně. A už v ní poznáte, že jsem nepřeháněl a že *Lollypop* má opravdu vše, co by správná arcada měla obsahovat.

LAMAČI JOYSTICKŮ SE ZARADUJÍ. Tato hra je totiž rájem pro všechny příznivce tohoto typu her, i když musím připustit, že se nejprve musíte přenést přes vámi ovládanou panenku s lízátky a jen tak vám mohu zaručit skvělou zábavu. Především jednotlivé levely jsou velmi dobré, každý se odehrává v jiném prostředí, má jiné příšery, jiné pasti, jinou hudbu atd. Nejprve projdete továrnou na hračky, pak podzemím, lesem, domem, snovým světem (dreamland, ten je asi 5 km za neverlandem) či zemí plnou cukrovinek. Ne-

Nezbytná statistika po ukončení každého levelu. V případě, že jste během něj použili foťák, objeví se v pozadí malé fototografie. Tak ne, no.

Bonusová hra. Variace na slavná vajíčka, příležitost na vzpomínání. TO jsem takhle jednou...



Souboj o lízátko s podzemním slizem, to je nervák.

Zelený ehm ksicht a létající ehm něco mi brání ve vstupu do podlevelu, to jim nedaruju.

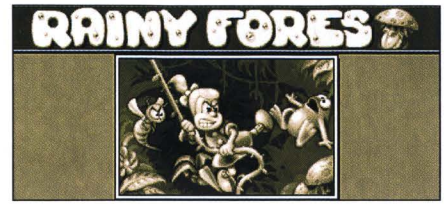
Objevil jsem další truhlu. Předmět uprostřed je část skládačky, ještě jeden kousek a mohu se pustit do závěrečné potvory.

Takovej velkej, silnej golem a chce ublížit malé panence? Že se nestydíš, za trest tě zlízátkuju!

VYPIPLANOST

Procházím vykotlaným kmenem stromu a Robin Hood si připravuje šíp a to zde ještě prší! (To ale bohužel nevidíte.)

Drahokamy jsou průhledné, takže skrz ně krásně vidíte pozadí!



Deštné pralesy a Tarzan, prostě klasika. No jo, ale to není Tarzan, ale panenka. Tak jinak. Les a panenka, prostě Červená karkulka. To už je lepší.

Další finální příšera, tentokrát to je senilní pařez plivající úly s vosami a nějaký oheň.

Naštvanej chodící pes a létající duch, tady bude dusno.

přáteli budou hračky, netopýři, duchové, pavouci, Robin Hood (!), vosy, andělé a spousta jiných, je jich opravdu nepočítaně. Vyhýbat se budete šípům, oštěpům, ostnatým koulím, elektrickým výbojům, sudům a dalším překážkám. Když rozstřelíte hojně se vyskytující truhlice, můžete sebrat různé bonusy jako lepší skoky, další život, přidání času, bodů atd. Ve všech úrovních ale máte stejný úkol. Nejprve posbírat čtyři kusy skládačky a pak najít a zlikvidovat závěrečnou potvoru. Aby to nebylo moc jednoduché, tak musíte najít klíče k otevření uzavřených prostor, kde se skrývají chybějící části skládačky a pak si to rozdat s mechanických opičákem, golemem, oživlým pařezem či ledním medvědem. Až závěrečnou potvůrku zneškodníte, dozvíte se heslo do další úrovně, takže se snažte. Rmoutí mě jen malý arsenál, s kterým panenka disponuje. Ne že bych se neobešel bez laserů, ale jediné vylepšení, kterého se mimo střelby lízátek dopředu dočkáte, je střelba lízátek nahoru, což není mnoho. Vlastně máte ještě jednu mega zbraň, fotoaparát, po jehož použití zlikvidujete všechny nepřátele v dohledu, ale ty závěrečné to jen poškodí. To vše si ale vynahradíte procházením dobře navržených levelů, protože nejsou zbytečně rozsáhlé, životy a štíty se vyskytují na pravých místech a hlavně vás v každém z nich čeká něco nového.

LOLLYPOP

84

grafika: 87
animace: 78
hudba: 91
zvuk: 83

testováno na: Amiga 500, 3 MB RAM

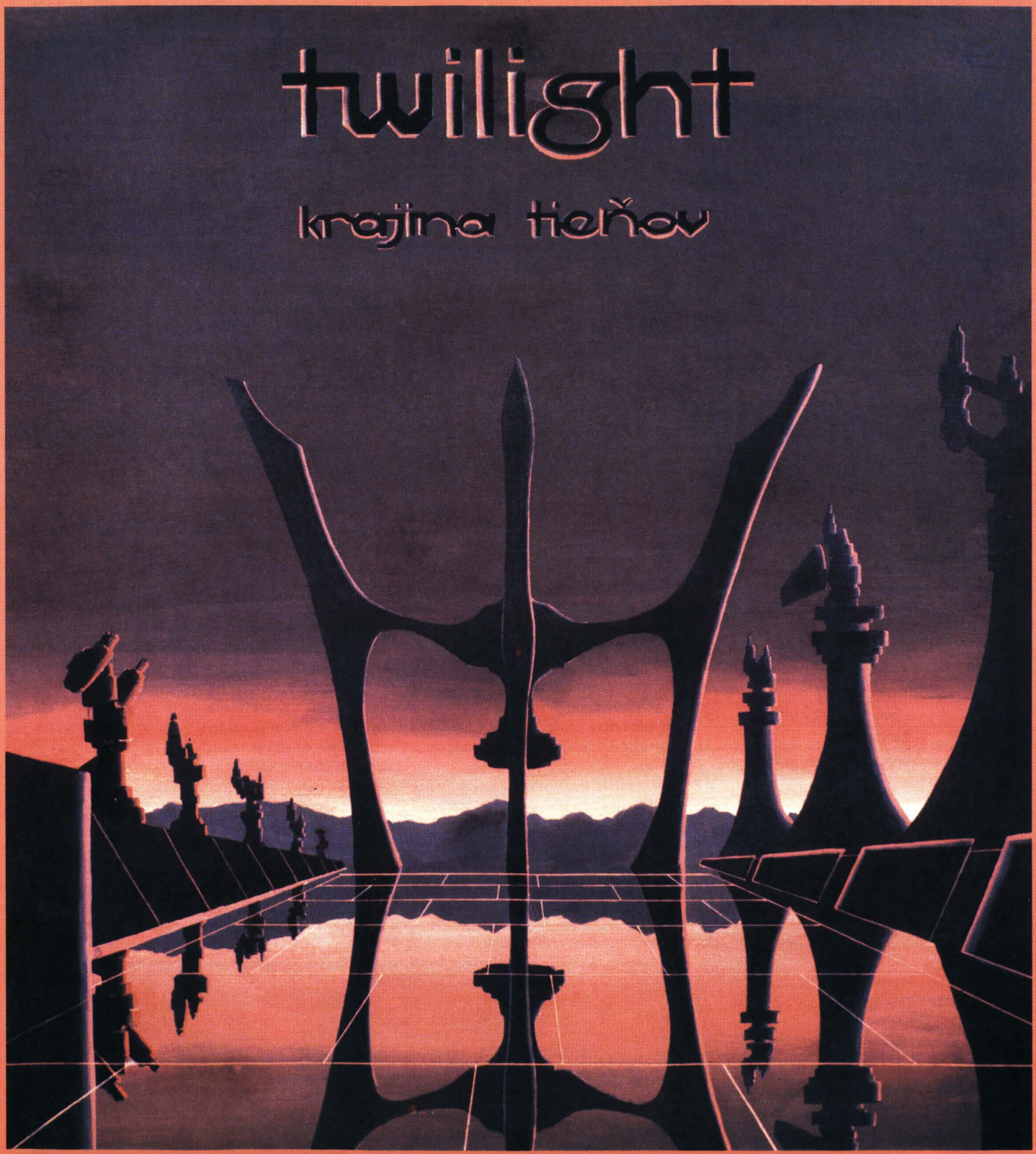
pro: rozmanité úrovně a nepřátelé, instalace na hard **proti:** malý „arsenál" zbraní

Lehce infantilní arcade s propracovanými úrovněmi, vynikající hudbou a skvělou grafikou.

Nejenom, že panenka je oblečená do tuhých Čimických mrazů, ale šnek dostal kulicha, aby mu nezmrzla ulita.

VYPIPLANÁ GRAFIKA. No teď si ještě uvědomte, že hra nemá jen skvělou hratelnost, ale i grafiku a hudbu. S grafikou si autoři opravdu vyhráli, nejen že vše je pěkně prokreslené a je opravdu radost se dívat na takto odvedenou práci, ale ještě je v některých úrovních vyvolán pocit trojrozměrnosti, viz třeba průchod vykotlaným kmenem stromu nebo zámkem ve sněžném světě a k tomu je ještě v lese přidán například déšť, takže nestihnete valit oči jak Jim Carrey v Masce. Zvuky jsou na tom o něco hůře, což je v tak silné konkurenci pochopitelné, ale výbuchů, střel či nárazů se dočkáte víc než dost. Jenže i přes tak dobrou kvalitu zvuků si raději zvolte hudbu, protože ta je ještě lepší. Již jsem uvedl, že pro každý level je jiná hudba, která skvěle ladí s prostředím (viz třeba roztomilý dreamland) a je tak dobrá, že ji lze srovnávat i s Hubbardovým Turricanem II či Huelsbeckovými soundtracky, a to už je co říct. I když se přiznám, že bych raději ovládal nějakého drsně s laserem než panenku, takto má vypadat profesionálně udělaná hra a proto vám *Lollypop* vřele doporučuji. —**Lewis**

... bol odvážný a odhodlaný
krajinou tieňov nebál sa ísť,
netušiac, že tam, odkiaľ vyšiel
už nikdy viac nemožno prísť ...



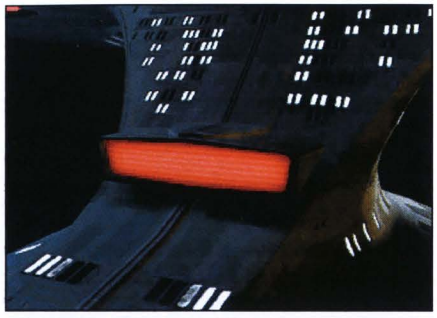
Sci-fi hru Twilight v cene 199 Kč/Sk vo verziách ZX Spectrum/Didaktik kazeta a Didaktik D40/D80 disk objednávajte už teraz na adresách:

ČR: NOVA, P.O.BOX 39, 763 11 ZLÍN **SR: ULTRASOFT,** P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15

Star Trek -The Next Generation

Průvodce se chová velice realisticky, když totiž procházíte jeho kajutou, začne hrozně spěchat a skoro vám nic neukáže. První důstojník William T. Riker by si rozhodně rád znovu sed za svůj stůl a nechal vás jít, odkud jste přišli.

(interactive technical manual U.S.S. ENTERPRISE NCC-1707-D)



Pohonných jednotek mimo tuto má *U.S.S. Enterprise* ještě 6. Motory mohou pracovat třemi způsoby, pro každou rychlost jinak.

platforma:	**PC-CD**
minimum:	386/33, 8 MB RAM, ds CD, Windows 3.1
existuje na:	Apple Macintosh
typ:	technický manuál
žánr:	sci-fi
tvůrce:	Jonathan Frakes & Majel Barrett Roddenberry
vydavatel:	Simon & Schuster
datum vydání:	srpen 1995

V operačním sále je kromě šuplíků taky operační lůžko, které je plně řízeno počítačem. Dají se zde léčit poruchy duševní.

TOMÁŠ JIRÁK

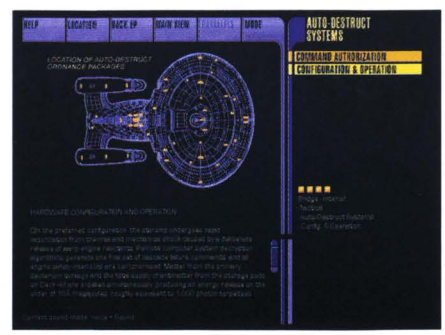
Kdo by neznal vesmírná dobrodružství *U.S.S. Enterprise* a její posádky. *Star Trek* už zajisté patří mezi sci-fi klasiku. Když se vysloví toto slovo, tak si každý představí staršího, inteligentního, spravedlivého velitele Jeana-Luca Picarda a jeho prvního důstojníka Williama T. Rikera, kteří se snaží bránit mír v celé části vesmíru, která spadá do správy Federace. Jejich hlavními nepřáteli jsou Klingonové. Tento softwarový balík je *Interaktivním technickým manuálem U.S.S. Enterprise NCC-1701-D.* Tento systém je obrovská encyklopedie celé lodi, není zde místečka, kam by se nedalo podívat a získat podrobné nákresy. Když tedy *Star Treka* spustíte z prostředí Windows, ozve se vám naprosto dokonalý hlas palubního počítače, který je nerozeznatelný od originálu. Nabízejí se vám tři možnosti přístupu do systému: 1) Necháte se provádět lodí comanderem Williamem T. Rikerem, prvním důstojníkem U.S.S. Enterprise. 2) Budete se provádět sami a půjdete kam chcete pomocí menu, která jsou přibližně pětivrstvá. 3) Můžete si prohlížet systémy, které jsou seřazeny v LCARS indexu.

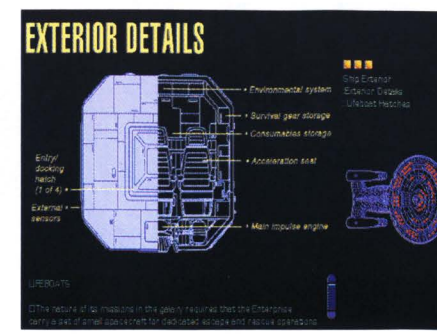
PRŮVODCE. William T. Riker má velice klidný hlas. Nejdříve vám začne vysvětlovat, jakou je možno létat rychlostí, obrannyschopnost, útočnost a další parametry lodi. Pak vás vezme na kapitánský můstek, kde začne vysvětlovat, co se zde nachází za počítače a k čemu slouží. Postupně vás provází všemi úrovněmi lodi, přes operační sál, jídelnu, společenskou místnost, konferenční místnost, strojovnu až po ubytovny. Kajuta, která je určena kapitánovi lodi, se jeví jako velice prostorná a pohodlná, Riker vám taky ukáže různé relikvie, které si tu kapitán Jean-Luc Picard uchovává. Při prohlížení kabiny velitele obrany mě velice uchvátily ukázky různých šavlí a mečů, nejsem přes to odborník, ale myslím, že i leckterý samuraj by mu mohl závidět.

VLASTNÍ PROHLÍDKA. Riker byl sice dobrý průvodce, ale ukázal vám jen to, co se mu hodilo, a proto je také dobré se podívat po lodi sami. Můžete si najít kteroukoli část lodi. O každé části lodi je toho mnoho napsáno a přitom vám vypráví palubní počítač další informace, které většinou v textu nenajdete. Když se vám objeví jakýkoliv obrázek, můžete si jej otočit, jak potřebujete. Není tedy problémem se zaměřit třeba na osvětlení místností, můžete zkoumat detaily - špínu v rozích ovšem nenajdete. Když se vám objeví nějaká místnost, máte v pravé části obrazovky půdorys, kde jsou čtverečky, na které když kliknete, tak se díváte z tohoto místa. Můžete tu najít přesné rozkreslení místností na teleportaci, výsadkového člunu, motorů, atd.

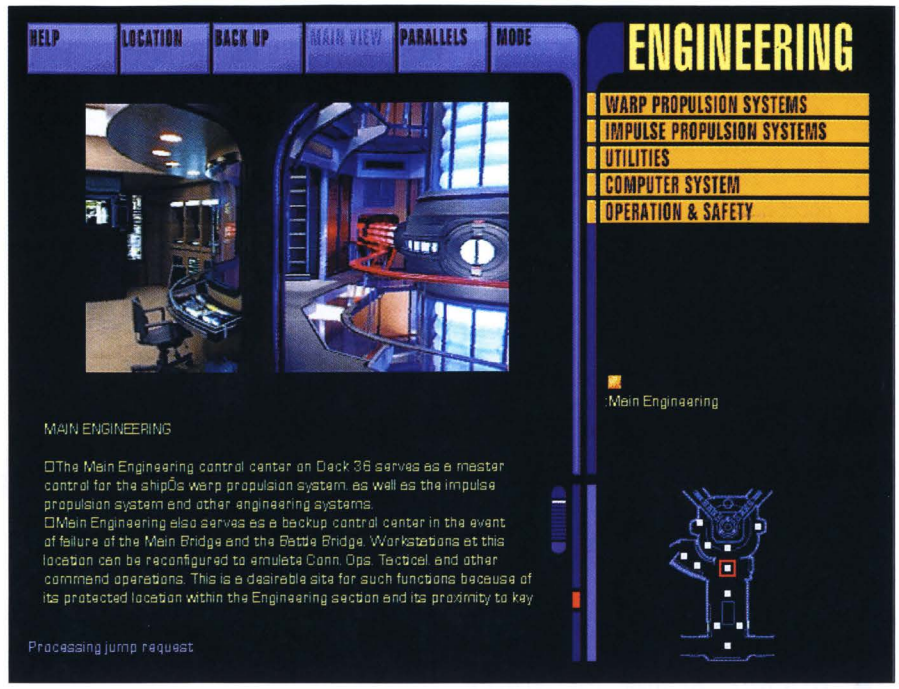
AUTODESTRUKČNÍ SYSTÉMY

Autodestrukční systémy jsou na *Enterprise* na 42 místech. Výbuch má sílu 1000 fotonových torpéd. James Kirk byl jedním z kapitánů, který se chtěl přesvědčit o funkčnosti tohoto systému. Systém měl účinost na 100 %. Záchranné moduly se při této akci zajisté také osvědčily.



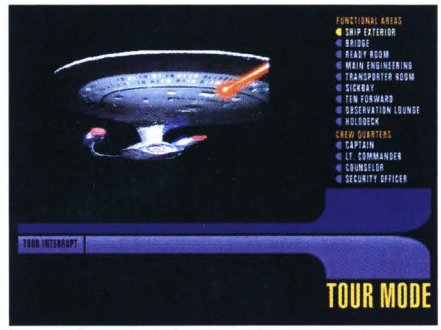


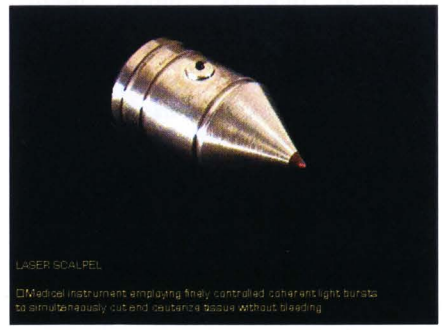
Tak takto by asi viděli nepřátelští Klingonové kapitánsky můstek, ze kterého se je snaží zničit William T. Riker. Kapitánský můstek je nejlépe kryté a nejdůležitější místo na *Enterprise*, kde jsou prováděny rozkazy důstojníků Hvězdé flotily.



Hlavní tělo fázových motoru není ukryto, ale právě ono dotváří design strojovny, která je hned po můstku nejdůležitější částí lodi.

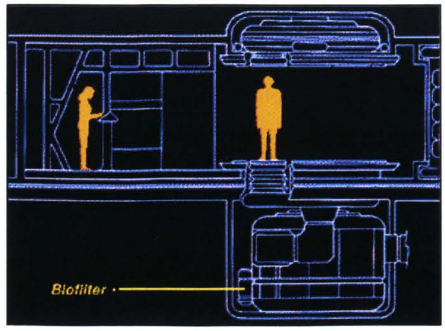
Dále se zde nachází podrobný index, kde si vyberete podle abecedy systém, na který se chcete podívat a dále pracujete stejným způsobem. V programu se dají najít celkem podrobné životopisy autorů filmu (režiséři, producenti, herci, atd.) Když se dostanete do laboratoře, můžete zde otevřít šuplíky a prozkoumat nástroje v nich. Obrázky se dají nejen otáčet, ale i zvětšovat. Jedna věc mi vadila, průvodní hlas palubního počítače dost často měnil kvalitu a dokonce i náladu. Program má v sobě 150 animací. Dají se tu najít i informace o předešlých lodích. O *Enterprise 1701*, že hrála ve filmu *Hluboký vesmír*, byla vyrobena v roce 2245 a kapitány byli Robert April, Christopher Pike a nakonec James Kirk, který chtěl vyzkoušet autodestrukční systém (a zjistil, že fungoval). *Enterprise 1701A* byla vyrobena roku 2286 a velel jí James Kirk a byla přezdívána Yorktown, dále je tu informace o *Enterprise 1701B*, která byla vyrobena v roce 2294 a prozkoumala 142 hvězdných systémů. Zajisté je tu i *1701C* z roku 2344 a v poslední „řádce" *U.S.S. Enterprise NCC 1701D*, kde má velení Jean-Luc Picard a o které je celý tento CD s kapacitou 643 MB. Po prohlédnutí této encyklopedie začínám věřit, že *Enterprise* existovaly nebo budou existovat.





Takovýmto skalpelem by vás operovali, kdybyste byli zraněni v boji s Klingony. Na *Enterprise* se nacházejí tři operační sály a 180 pooperačních lůžek.

ZÁVĚREM. Toto CD je jedním z kolekce, které se týkají *Star Treku*. Existují tituly: *The Stak Trek Encyclopedia, The Star Trek Compendium, Star Trek: The Next Generation Companion, The Klingon Dictionary, Where No One Has Gone Before.* **—XIC**



STAR TREK - THE NEXT GENERATION

90

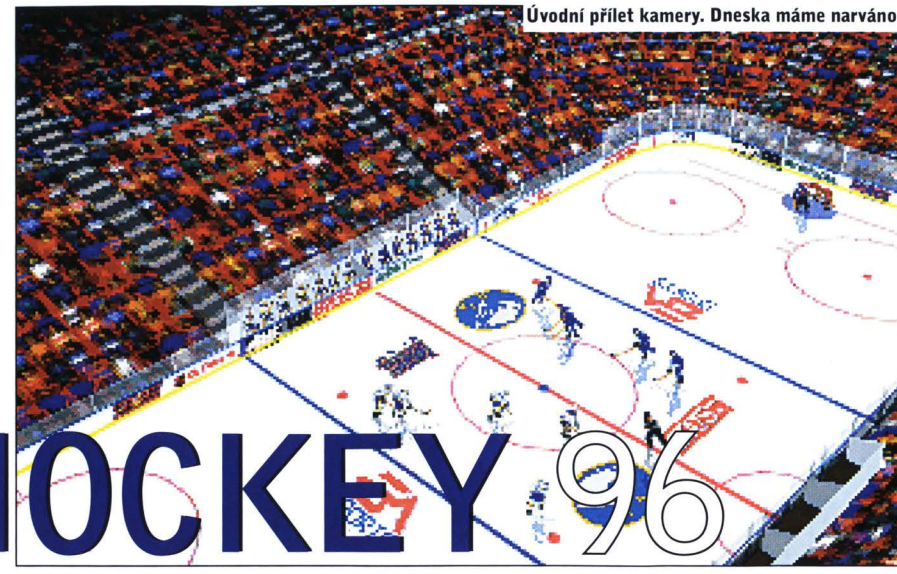
grafika: 90
animace: 95
zvuk: 70

testováno na: 486 DX2/66, 8 MB RAM, qs CD

pro: velice dokonalé ukázky, dobré ovládání, jednoduchá instalace **protl:** moc často pracuje s HD, pomalé překreslování obrazu, moc hlučné motory

Jelikož je tento CD velice specifický, tak se hodnocení nedá srovnávat. Každému, komu se líbí sci-fi, bych jej doporučil, grafické animace jsou dokonalé a nenajdete nic, co by chybělo. Program slouží k pochopení struktury lodi Enterprise (všechny paluby).

platforma:	PC
minimum:	PC 486 DX, 8 MB RAM, ds CD
existuje na:	PC-CD
typ:	hokej
žánr:	sport
počet hráčů:	4
tvůrce:	EA Sport / Pioneer
distributor:	Electronic Arts
datum vydání:	říjen '95



Úvodní přílet kamery. Dneska máme narváno.

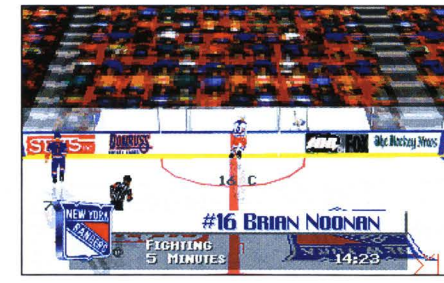
ROBERT HAVLÍK

NHL HOCKEY 96

Další pokračování skvělé série hokeje od EA Sports, tentokrát s číslovkou 96.

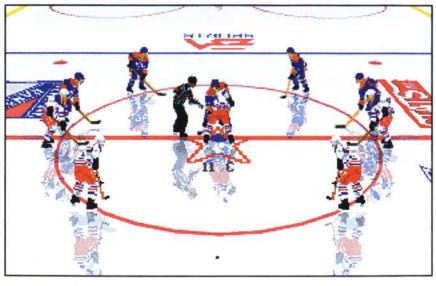
Tak a je to tady. Další sportovní hra od *Electronic Arts* s názvem *NHL HOCKEY 96* (dále jen *NHL96)* uviděla světlo světa a po *NHL93* (Excalibur 25) a *NHL95* (Excalibur 41) je to již třetí pokračování.

CO VŠECHNO PATŘÍ K HOKEJI. Intro je perfektní, stejně jako je tomu i u dalších her od *Electronic Arts*. V základním menu, které je stejné jako všechny v SVGA, klikám myší na volbu options a nastavuji hlasitost hudby, efektů, mluveného slova a jelikož se nejedná o zrovna nenáročnou hru na hardware, nechybí zde ani možnost snižování detailů. Ani tady nechybí kompletní statistika tohoto roku, jak všech hráčů, tak i týmů NHL. Každý hráč má u své statistiky své foto a stylový graf, kde jsou znázorněny jeho přednosti i zápory. Všechny žebříčky, statistiky a výsledky si můžete vytisknout. Samozřejmostí jsou identická čísla na dresech hráčů ve hře s čísly živých hráčů NHL. Najdete zde funkci Replay, při které máte možnost kromě opakovaného záznamu, také ukládání vašich zajímavých gólových akcí na disk. Po navolení ovládání (klávesnice, myš nebo joystick), zvolení obtížnosti (nováček, profík, hvězda) a druhu hry (přátelák, sezóna a play off) se můžete pustit do hry.



Brian Noonan nehrál fair-play a musí na pět minut na trestnou (bylo to za hrubost - pozn. Lee).

ROZHODČÍ



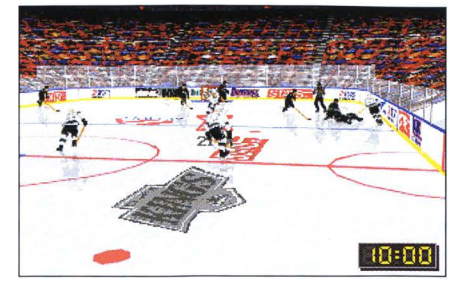
Úvodní bule.

Rozhodčí vhazuje puk do hry.

VÍTEJTE NA LEDĚ. Hlas komentátora uvádí aktéry dne a představuje první pětky v čele s brankářem. Poslední možností, než začnete hrát hru, je upravení vašich formací. Při perfektní hymně se kamera přibližuje k středu hřiště, kde již nastupují první pětky. A co to vidím, absolutně se změnil pohled kamer na hřiště, kterých je tu asi devět. Od standardních dvou výškových až po pohled v úrovni hlavy hráče, dále je zde zónová kamera, která se otáčí okolo hřiště, další jsou kamery z boku hřiště a z různých úhlů. Toto vše se plynule a realisticky otáčí a vy tím máte možnost hrát nejvěrnější hokej. Samotní hráči se po ledové ploše pohybují rychle a reálně. Hra ubíhá celá ve zrychleném čase. Pokud vedete o jednu branku, většinou mužstvo protihráčů v poslední minutě třetí třetiny odvolá brankáře. Při přerušeních vás budou doprovázet zvukově věrné originální skladby z hokejových zápasů. Celou hrou vás provází hlas komentátora, který je opravdu velmi kvalitní. Tentokrát už nehlásí jen čísla hráčů, ale i jejich jména. Ostatní zvuky jsou také velice realistické (odrážení puku od mantinelu, zvuk bruslí a třeba i hlas od trenéra z lavičky). Dále při nájezdu domácího hráče na hostující branku, domácí publikum velmi hlasitě povzbuzuje a hostující fanoušci se vás snaží zneklidnit křičením fuuujjjj. Totéž se opakuje po vstřelení branky soupeři. Toto vše vytváří tu správnou hokejovou atmosféru. Jednou z dalších změn je volba zapnutí bojování hráčů, při kterém můžete poslat protihráče po pěstním souboji k zemi (nebo k ledu?), samozřejmě po boji jdou oba aktéři na pět minut na trest-

Sergej si může udělat první zářez do své hokejky.

KAMERA



Jedna z kamer je umístěna přibližně ve výšce hlavy hráče.

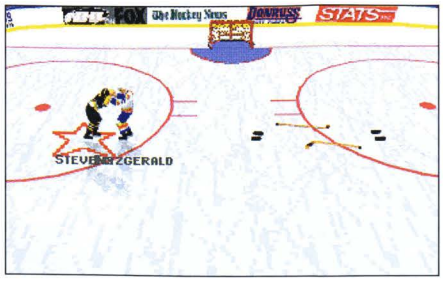
I v tomto pohledu jedné z bočních kamer můžete hrát.

Jestlipak bude z této střely gól... Asi těžko.

Právě jste svědky mého trestného nájezdu.

Tak tohle je Replay. Zde si můžete prohlížet a ukládat své akce.

nou lavici. Pokud vás podrazí protihráč při nájezdu, máte možnost samostatného nájezdu a poté záleží jen na vás a vašem umění, jak toho využijete. Krátce se zmíním o kvalitě hráčů a brankářů. Oproti oběma předchozím hokejům jsou podstatně lepší. Brankáři a hráči jsou neprůstřelní a tím je zamezeno vysokým cifrám v celkovém součtu gólů. Už se vám nejspíš nepřihodí, že vyhrajete nad vaším soupeřem rozdílem třiceti branek, jako tomu bylo u předchozích hokejů od *EA Sport*. Ale koho by bavilo mít v žebříčku po dvaceti zápasech nad druhým týmem náskok třista gólů (to je realita).



Jedna z novinek tohoto hokeje je pěstní souboj zvaný NHL COMBAT.

HRATELNOST. Nejdůležitější položkou při hodnocení her je hratelnost. Při pohledu na právě onu hratelnost zjistíme, že programátorský tým *Electronic Arts* znovu neponechal nic náhodě a vytvořil opravdu věrný simulátor hokeje. Samotná hra je na rychlých počítačích rychlá a dynamická, při plných detailech ve VGA počítač s procesorem DX4/100 MHz a 16 MB RAM běží těsně nad hranicí únosnosti. Pro slabší konfigurace je možnost postupně vypnout detaily jako publikum, nápisy na ledové ploše a mantinelech, odrazy hráčů na ledu a různé další drobnosti. Když už jsme u těch hardwarových nároků, připomenu, že ve hře je možnost přepnout do SVGA, na kterou potřebujete pro dostačující hratelnost Pentium 90 s 16 MB RAM. Hru je možno hrát až ve čtyřech hráčích a další novinkou je hra po modemu.

Celkově bych to shrnul asi takto: pokud sháníte nejlepší hokej s perfektní grafikou, hudbou, zvukovými efekty, chcete si pořádně zahrát a máte nebo si chcete koupit CD-ROM, je pro vás *NHL HOCKEY 96* od *Electronic Arts Sports* tou pravou volbou. **—Hawkins**

NHL HOCKEY 96

87

grafika: 85
animace: 80
hudba: 80
zvuk: 85

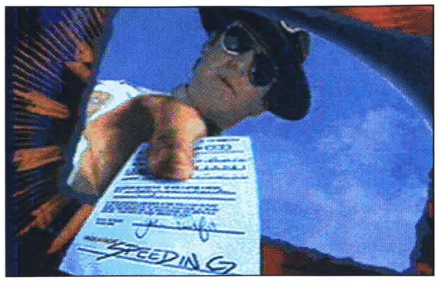
testováno na: PC 486 DX4/100, 16 MB RAM, triple speed CD, SB AWE32

pro: zábava **proti:** hardwarové nároky

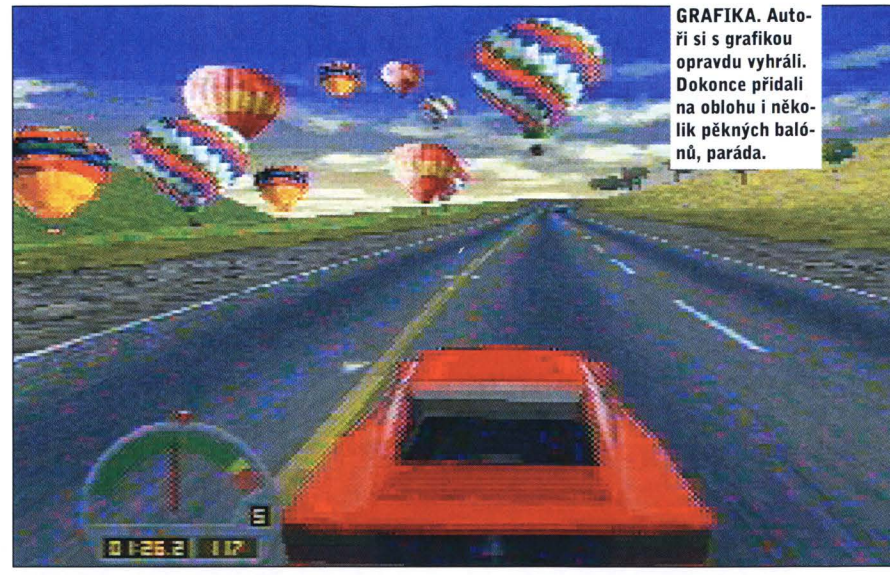
speciality: modem

Chcete stanout proti největším hvězdám kanadsko-americké NHL a mít jistotu, že to přežijete? Pak NHL 96 je to pravé pro vás.

platforma: 3DO
existuje na: PC-CD
typ: automobilový simulátor
vydavatel: Electronic Arts
datum vydání: 1995

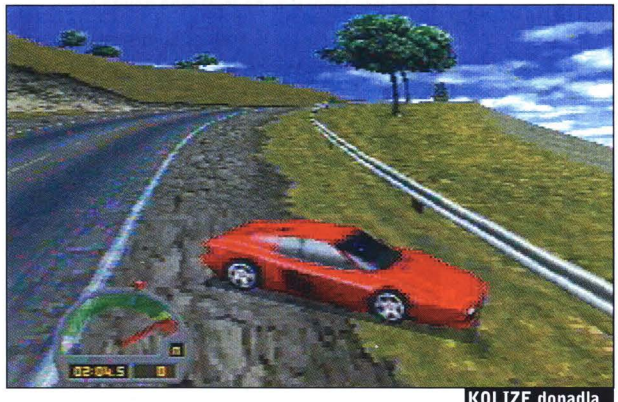


POKUTA. Když už jste byli tak nešikovní a nechali se chytit, uvidíte alespoň takovýto obrázek. Pokud se na něj budete dívat často, vypadnete ze závodu.



GRAFIKA. Autoři si s grafikou opravdu vyhráli. Dokonce přidali na oblohu i několik pěkných balónů, paráda.

The Need For Speed



KOLIZE dopadla dobře, ztratím jen několik vteřin.

Starej dobrej *Test Drive* v 3DO verzi.

Takhle provedená auta jste ještě neviděli.

TOMÁŠ SMOLÍK

The Need For Speed je další hra pro 3DO od Electronic Arts a věřte nebo ne, má oproti simulátoru *Road Rash* lepší grafiku. Bejvávalo za *Test Drivů*. Abyste měli čas uvědomit si, že grafika *Road Rashe* může být překonána, zavzpomínám na časy, kdy byl *Test Drive* na vrcholu slávy. V těch dobách byly jednotlivé díly tohoto automobilového simulátoru špičkou ve své třídě. Ačkoliv hra neměla takřka žádnou ideu, zábava byla prvotřídní. Vaším jediným úkolem bylo projet určitou trať v co nejrychlejším čase, předehnat co nejvíce protivníků a snažit se nerozbít auto. Předností byla reálnost jízdy a rozmanitost a množství tratí. Jenže ty časy jsou nenávratně pryč, počítač, na kterém jsem *Test Drive* hrál, Commodore C-64, už má svá léta za sebou. Jo, bejvávalo dobře.

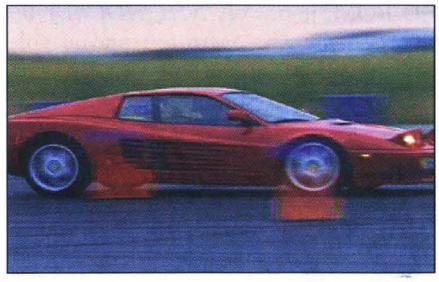
RR + TD = TNFS. Na první pohled podivná rovnice v sobě ve skutečnosti skrývá hodně pravdy. *The Need For Speed (TNFS)* je totiž vlastně kombinací *Road Rashe (RR)* a *TestDrivu (TD)*. Od *RR* převzal firmu a perfektní grafické zpracování, kdežto od *TD* převzal scénář a myšlenku (tzn. žádná idea). Bohužel je to tak i v *TNFS*, závodíte s jedním protivníkem nebo pouze jen s časem. Co se zas tratí týče, tak se spíše blíží *RR*. Jásáte? Předčasně. *RR* jich měl jen pět, ale *TNFS* má pouhé TŘI. Každá je sice dělená na tři úseky, takže to dělá dohromady devět částí. Ale každopádně jen jedete a jedete a až dojedete jeden úsek, čeká vás další. A až dojedete všech devět, máte *TNFS* za sebou a můžete jet znova to samé. Zpestřením jsou občas se vyskytující policisté, kteří vám mohou napařit pokutu za rychlou jízdu, ovšem jen v případě, že se necháte chytit. Nechci, aby můj názor na tuto hru vyzněl moc pesimisticky, protože to jsou jediné zápory, která zde lze najít.

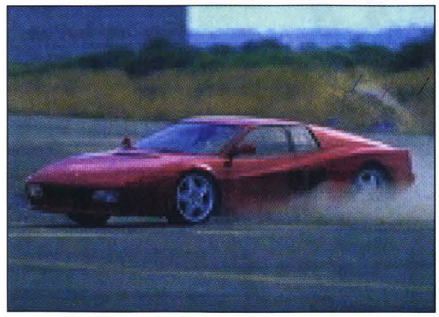
DOKONALOST SAMA. Zbytek už je na jedničku. Třeba skvělé filmové sekvence, které potěší především všechny milovníky

Hádejte, kdo jede v protisměru, já nebo on?

AUTA

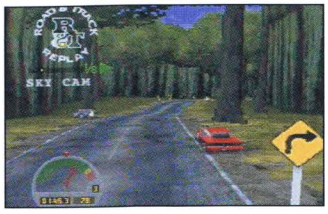
Předváděčka jednoho z možných rychlých vozů.

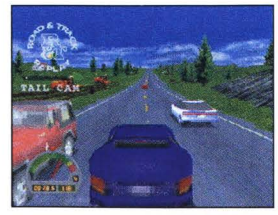


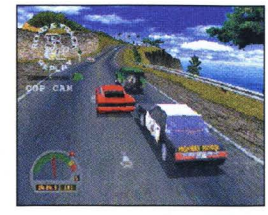


REPLAY

Několik ukázek z opakovaných záznamů, vhodné pro kochání se nádhernými scenériemi. Rychlost záznamu a vybranou kameru můžete vidět v levém horním rohu.



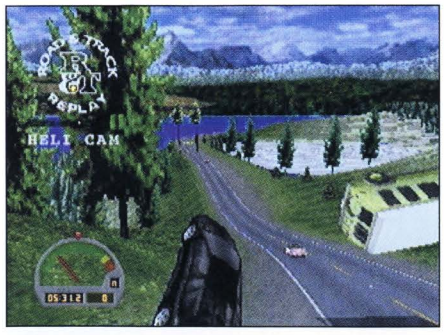


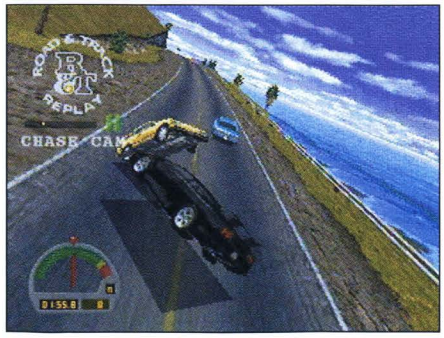


rychlých vozů. Na výběr máte z osmi aut, jako například *Mazda RX-7, Porsche 911* či *Lamborghini Diablo VT.* Takže někteří z vás již budou netrpěliví a začnou hmatat po řadící páce (ale bacha, kam šaháte). Zvolené auto můžete prohánět po městských silnicích, alpských cestách nebo na pobřeží. To se vám ale asi nezdá nějak extra, že jo? Ani tři stupně obtížnosti, lišící se drzostí vašeho protivníka, automatickým či manuálním řazením, vás příliš nenadchnou. Ale co nadchne každého z vás, je určitě grafika. Už jste možná vstřebali fakt, že je lepší než u *RR,* ale i tak musí být pro každého šok vidět *TNFS* v akci. Totiž lépe provedená auta již asi neuvidíte, protože jsou opravdu dokonalá. Stejně tak vozovka a okolí tratě. Domy podél silnice, průjezd tunelem nebo lesem - to je opravdu zážitek nad míru reálný. Pokud vám to ale připadá moc opravdové, můžete si přepnout pohled. Místo klasického výhledu zevnitř se můžete na váš vůz dívat zezadu (jako u legendárního *Lotusu Esprit Turbo Challenge),* pak teprve uvidíte, jaké máte parádní fáro. Grafika je bez debat super. Zkrátka vidět *Need For Speed* a prodat vlastní auto. Jako by už toto nestačilo, tak i zvuky jsou výborné. Pokud vlastníte aparaturu pro surround sound, tak od hry asi nevstanete a budou vám muset sebrat klíčky, chci říct ovladač. Pakliže vám bude znemožněno řídit, tak se alespoň podívejte na opakovaný záznam vaší jízdy, kamer či rychlostí přetáčení je tu více než dost. Zvláště pěkný pohled je na různé karamboly, ale s nimi to nepřehánějte, protože si zničíte auto, přijdete o jeden život a samozřejmě i o nejrychlejší čas. Navíc vám k tomu všemu hraje skvěle padnoucí hudba, sice bez videoklipů jako u *RR,* ale pořád stojí za to. **—Lewis**

BOURAČKY

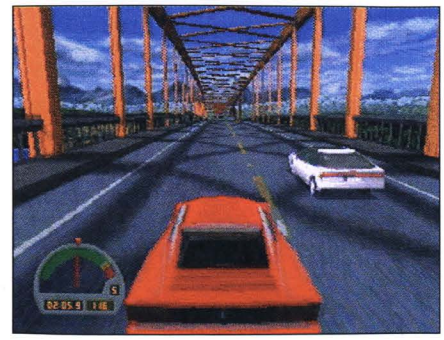
Bouračky jsou součástí každých závodů, zde vám způsobí maximálně ztrátu jednoho života. Navíc se díky opakovanému záznamu můžete podívat na příčinu havárie.





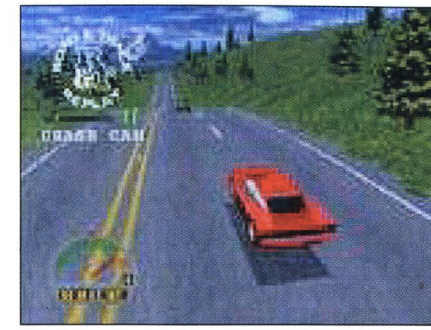
OVLÁDÁNÍ

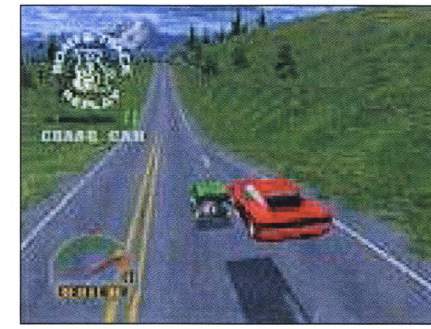
Tento způsob ovládání sice není již tolik realistický, ale zato je o něco složitější. A navíc si lépe prohlédnete okolní krajinu.

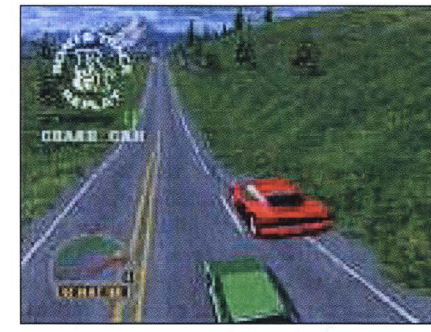


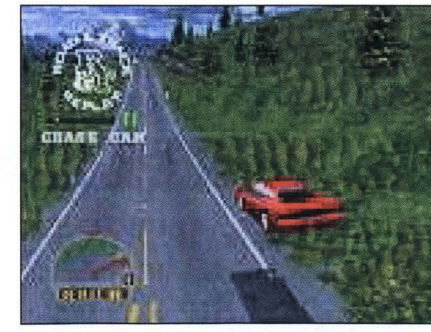
LÉTÁNÍ

Věřte nebo ne, ale auta mohou i létat.









NEED FOR SPEED

80

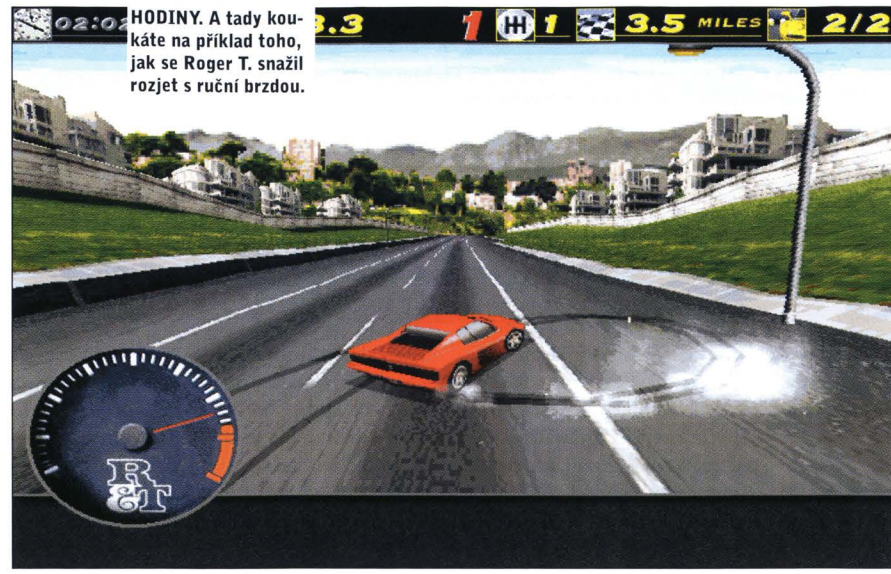
grafika: 96
animace: 90
hudba: 83
zvuk: 86

testováno na: 3DO

pro: bezkonkurenční grafika **proti:** málo tratí

Bezpochyby zatím nejrealističtější simulátor auta s nejlepší grafikou, ovšem bez jakékoliv myšlenky a s málo tratěmi.

platforma:	PC-CD
doporučeno:	Pentium 90 a výše, 16 MB RAM, SB
minimum:	486 DX2/66, 8 MB RAM, ds CD
existuje na:	3DO
typ:	automobilový simulátor
žánr:	silniční auta
počet hráčů:	1-2 (modem)
producent:	Pioneer Production
vydavatel:	Electronic Arts
datum vydání:	září 1995



HODINY. A tady kouká te na příklad toho, jak se Roger T. snažil rozjet s ruční brzdou.

The Need For Speed

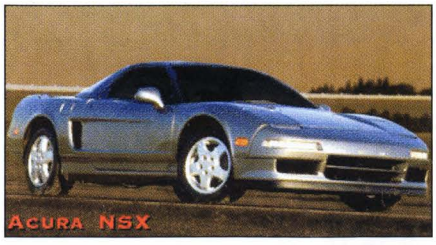
Je možné, aby tak náročný grafický systém byl schopen **fungovat na PC?**

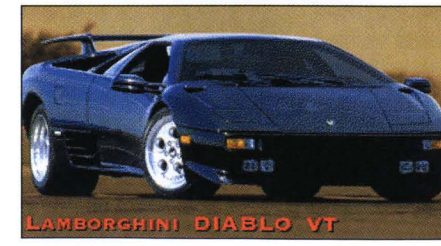
KAREL FLORIAN, JOSEF KOMÁREK

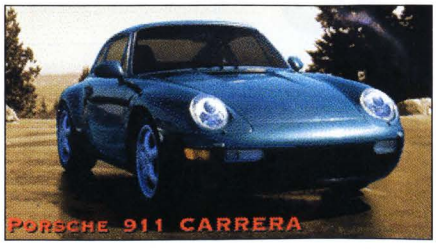
Nedávno jsem byl na návštěvě u jednoho ze svých kamarádů. S pyšným výrazem ve tváři mi ukazoval na svém 3DO hru *The Need For Speed*. Asi si dokážete představit moje nadšení. A právě tehdy se mi v hlavě zrodila otázka, zda bude možné, aby tak náročný grafický systém byl schopen perspektivně fungovat na strojích PC.

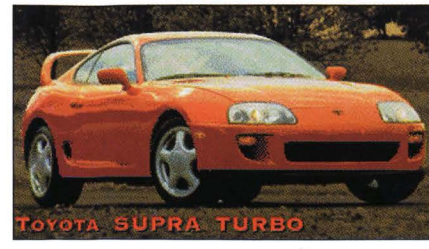
PC VERSUS 3DO. Kdo hrál NFS na 3DO, tak ví, jak to chodí plynule a krásně a ta grafika jak je super a zvuk jak chrochtá a jak se na tom skvěle jezdí atd. A teď vás s klidem v duši ujistíme, že PC tyto podmínky nejen splňuje, ale dokonce ještě překonává. Kompakt je nacpán digitalizovaným videem, které je snad bez chyb a chodí plynule. Hudba, která se dokonce v manuálu doporučuje spouštět přes osmibit je tak skvělá, že jsem si ji dokonce nahrál. A ještě jedna specialita. Na 3DO byla hra příliš krátká a člověk u ní vydržel dřepět jenom pár hodin, než ji kompletně dohrál (pokud to nebyl takovej šílenec a neseděl u ní tak dlouho, dokud nepřekonal všechny počítačové rekordy). PC verze obsahuje tři tratě navíc, v podobě okruhů. Pravda, oproti 3DO verzi postrádá oponentovo provokační video, ale přiznejme si, že většina z nás ho vypínala. Když už jsme na to narazili, tak na PC verzi jsou tři videa policejní zatýkací

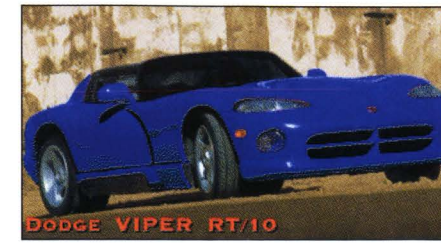
AUTA

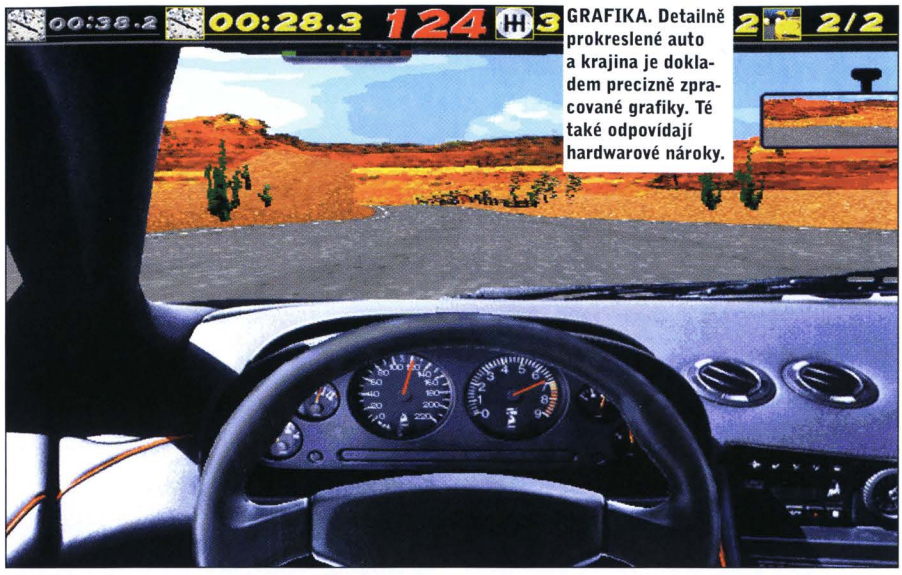




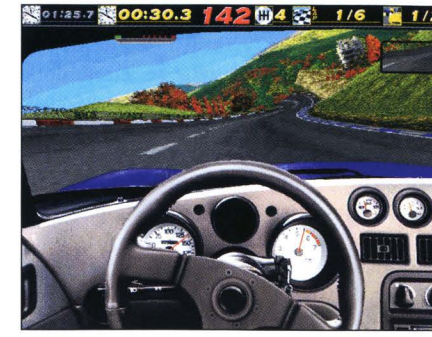




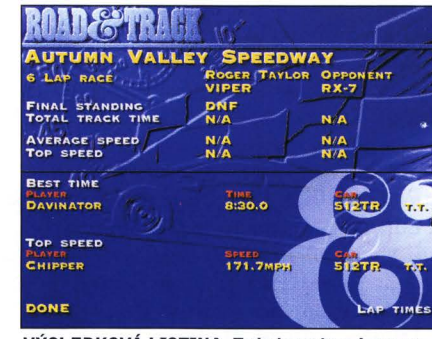




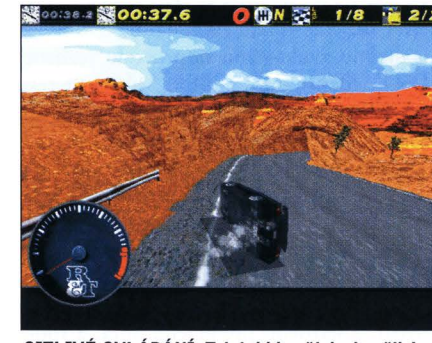
GRAFIKA. Detailně prokreslené auto a krajina je dokladem precizně zpracované grafiky. Té také odpovídají hardwarové nároky.



AUTUMN VALLEY. Tento okruh není zrovna příjemný.



VÝSLEDKOVÁ LISTINA. Tady jsme to s Joem poněkud nezvládli a přerušili jsme závod v prostředku.

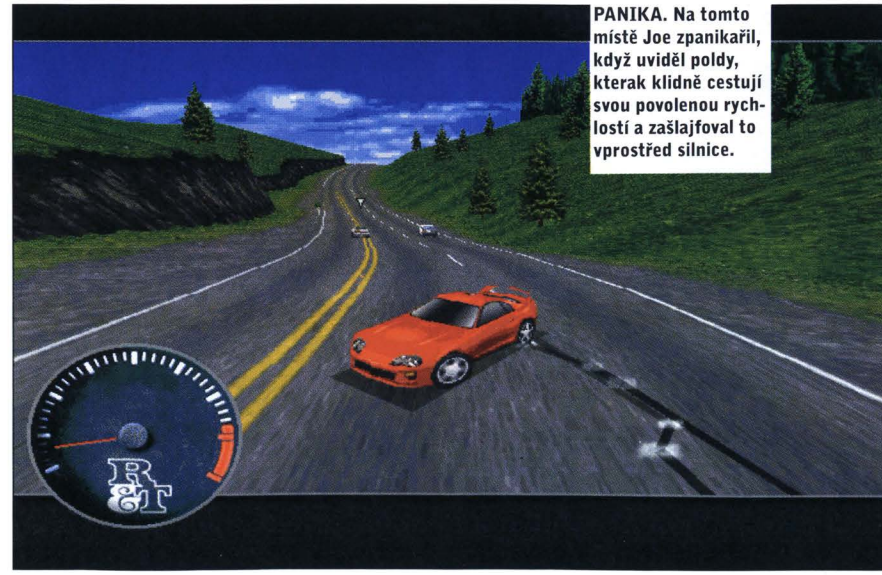


CITLIVÉ OVLÁDÁNÍ. Tak takhle nějak skončil Joe, když se pokoušel o hodiny pomocí ruční brzdy. Na něm je vidět názorný příklad velmi citlivého ovládání. Vlastně ani na ten mezerník nesahal.

procedury, kdy vás policajt krutě chytne pod krčkem a po chvíli se vezete v policejním osmilitrovém fordu. Tratě jsou perfektně zpracovány. Ve městě vás nepříjemně překvapí dosti krutá zatáčka, která navazuje na obrovsky dlouhou rovinku, na které není problém dosáhnout maximální rychlosti. Na pobřeží překvapí balony poletující ve vzduchu a pěkně zpracované moře. Velmi záludná „alpína" je od druhé sekce nechutně těžká a dá práci vůbec dojet do „čekpojntu". Na ní navazující třetí a poslední sekce hor je opravdu tuhá jak feferonky v polívce a zasněžené krajnice nenechají nikoho na pochybách, že jízda rychlostí vyšší než povolených 15 mil je really nebezpečná. Mezi jinými i civilní, neboli obyčejná auta jsou velmi nepříjemná, zvláště když si dáte tu práci a na každé z nich troubíte. To pak neuhnou ani za zlatý sele.

HARDWARE. Zatímco na 3DO jsme se mohli kochat jízdou pouze v nižším rozlišení, nabízí PC verze dva režimy grafiky. Pro slabší mašinky (486 DX2 a DX4) se doporučuje klasická VGA, tak pro nadupance (P90 a výše, ale co jsem viděl, tak P120 s 32 MB RAM jen tak tak stačí) je tam lahůdková SVGA s neuvěřitelným množstvím detailů. Pokud vám nevadí poněkud trhanější pohyb, můžete to jezdit v SVGA na pouhé DX2. A když ano, tak stačí snížit detaily (vypnout mraky, horizont, distance aj.) a pak to jede jako po másle. Taky je tady výhoda, že PC cucá data z RAMky a z disku a na kompakt šáhne málokdy, kdežto 3DO se za jízdy občas seklo, zatahalo se za fusekli (CD-ROM) a jelo dál. Samozřejmě v případě, že máte dost paměti, ostatně hra ke své činnosti potřebuje stejně 8 mega. Ale ještě než přejdeme k tomu hlavnímu, hratelnosti, tak něco vrajtnem o zvuku. Zvuk, ať už motoru, bourání či samotné jízdy, je dokonalost sama. Abyste věděli, dokonce i pneumatiky vydávají věrohodný hukot a dunění. Motor zní u každého vozu jinak, avšak stejně dokonale. Auta za sebou navíc zanechávají gumovou stopu, takže pokud, stejně jako já, milujete rozjezdy na *full throttle* a hvízdající gumy, přijdete si na své. Jediné, co působí poněkud groteskně, je zvuk policejní sirény, kterážto zní jako elektrický šroubovák v depu Formule 1. Nechybí ani replay, který je identický s replayem na 3DO.

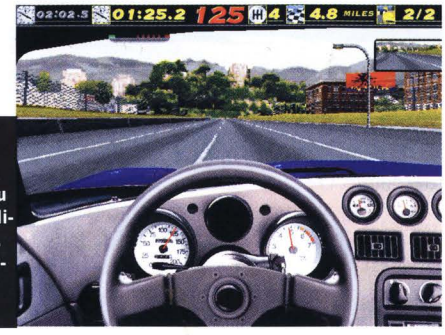
POČÍTAČOVÍ JEZDCI příliš nespěchají, mohou však způsobit mnoho problémů, když se setkají zároveň a vaše rychlost je nesrovnatelně vyšší.



PANIKA. Na tomto místě Joe zpanikařil, když uviděl poldy, kterak klidně cestují svou povolenou rychlostí a zašlajfoval to vprostřed silnice.

OVLÁDÁNÍ, které má naštěstí vhodně zvolené klávesy, je výrazněji citlivější, než u 3DO verze. Stačí, abyste se jemně dotkli směrových šipek a auto už dělá všelijaké brejkule, jenom né zůstat na silnici. Jízda s ruční brzdou je požitkem pro každého. Rozjezdy, kdy držíte ruční brzdu, máte zařazenou jedničku a nohu na podlaze, a které jsou tady dovedeny k dokonalosti, by se mohly klidně zařadit do výukových trenažérů autoškol. V NFS jde s ruční brzdou provádět takovejch frajeřinek, že jsem koukal dokonce i já, zocelenec řízením v reálu. Ruční brzda zabírá na zadní nápravu a od rychlosti 20 mil už můžete dělat půlobraty, poloeska apod. Od vyšší rychlosti (50 mil) si už můžete vychutnat hodiny jako od maminky. Nechci se chlubit, ale mé umění zašlo tak daleko, že jsem za jízdy záměrně dokázal udělat přemet. Skvělé!

PŘEDJÍŽDĚNÍ. Tak uhni, krucinál! Troubím o sto šest a on ne a ne uhnout. Oproti 3DO je zde protivník značně nesympatický a pokaždé vám blokuje cestu, dokud ho nějak rafinovaně nepředjete.



MĚSTO. Po městě, v pohodě, klidně si tu jezdíme. Nikde nikdo. Motor spokojeně chrochtá.

HRATELNOST. Každý, kdo miluje jízdu autem a nemá na něj, si tuhle hru koupí, už proto, že je asi dvacetkrát levnější, než jakékoliv auto z bazaru. Kdo chce jezdit ve dvou, má možnost hry po modemu, která hratelnost ještě o dost zvyšuje. Eventualita sériového kabelu chybí, ale co se dá dělat. Jízda samotná je požitkem největším. Tak dokonalá, plynulá a díky vynikajícímu zvukovému doprovodu realistická je k vidění pouze v NFS. Můžete se těšit z požitku rychlé jízdy, kdy okolní svět mizí do rozmazané šmouhy a vše okolo vás sviští aerodynamickým hlukem, za vámi hučí nadupaný motor a vy, v klidu a pohodě domácího křesla, sedíte před monitorem a tohle celé řídíte. Budete se radovat z každé dobře projeté zatáčky, z toho, že ujedete poldům, kteří jsou nesmírně vytrvalí (což na 3DO nebyli), z každého předjetého auta, z toho, že váš soupeř se na vás nechytá, ačkoliv má stejné auto a vůbec z toho, že máte doma *The Need For Speed* a máte možnost ho hrát.

ZÁVĚR. Přesvědčili jsme se, že PC verze je lepší než originál z 3DO. Je zábavnější díky třem novým tratím, lepší díky výbornému grafickému zpracování a skvělému zvuku. A tak se s vámi loučíme, startujeme motor a héééén, héééén, héééén, - šmárjá, co mu je? No, vidím, že rozloučení zbyde na mě, a tak se mějte hezky, šťastnou cestu přejí —**Roger T. & Joe**

NEED FOR SPEED

91

grafika: 92
animace: 90
hudba: 88
zvuk: 90

testováno na: PC 486 DX2/66, 16 MB RAM, ts CD, 1 MB SVGA, SB

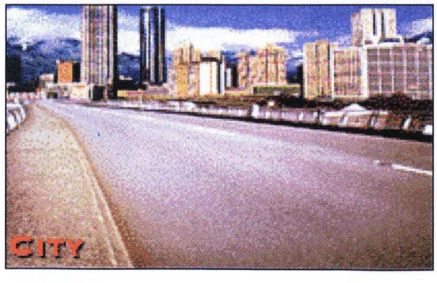
pro: realistická simulace, výborná zábava, atmosféra **proti:** hardwarové nároky a pro nešílence nuda

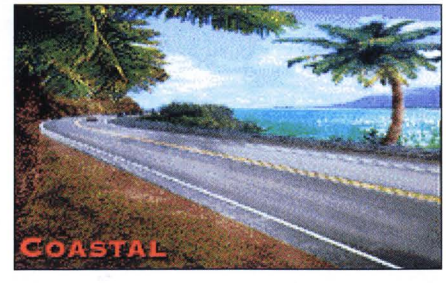
speciality: možnost hry po modemu

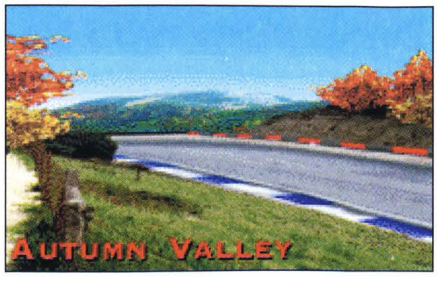
Rozhodně dosud nejlepší simulátor řízení auta. Nezbytná nutnost pro každého milovníka rychlé jízdy.

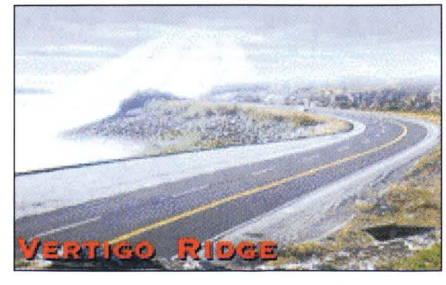
TRATĚ

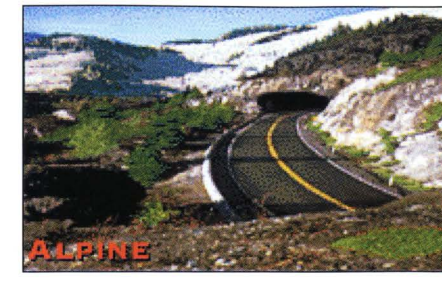
Lokací je celkem šest, přičemž nové tři z nich (Autumn Valley, Vertigo Ridge a Rusty Springs) jsou pouze okruhy. Zábava nikdy neutichne.











NPG

New power generation

Nabízíme přímo přes 300 titulů CD ROM software.
Nabízíme objednávací službu hardware i software dle přání zákazníka.
Nabízíme možnost barevného scanování.
Nabízíme shareware servis.
Nabízíme velmi přijatelné ceny,výrazné slevy.

Příklady naší nabídky:

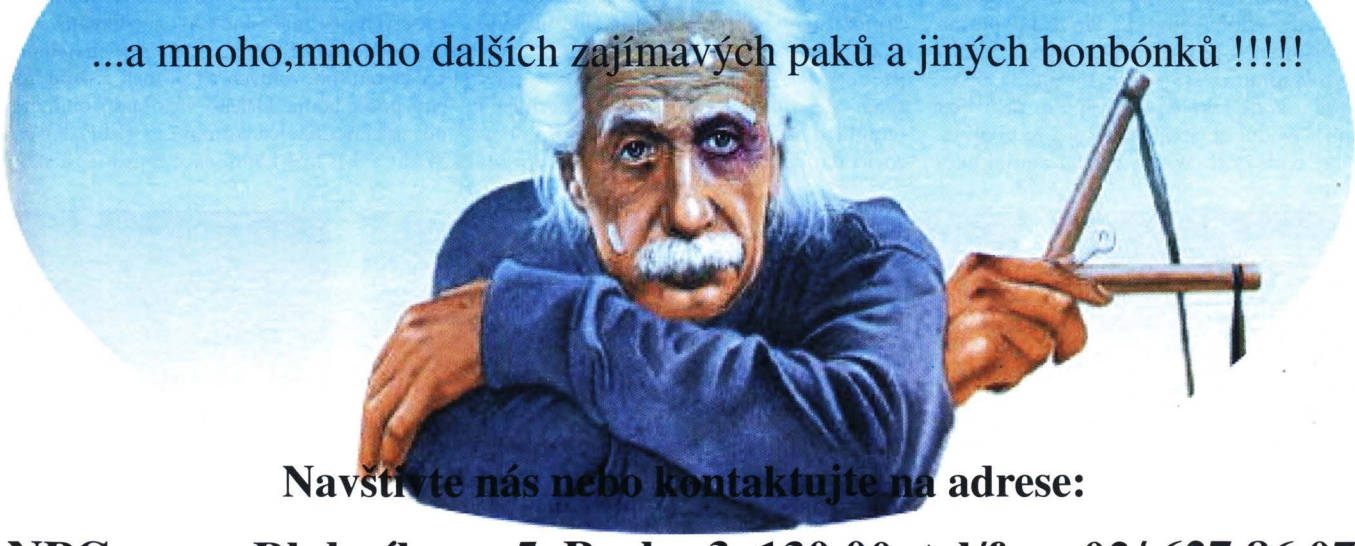
Český software na CD ROM	**: od 359 Kč**	Dětské a naučné CD ROM	**: od 299 Kč**
České hry na disketách	**: od 259 Kč**	MPEG tituly CD ROM	**: od 1499 Kč**
Shareware CD ROM	**: od 99 Kč**	Erotika CD ROM	**: od 399 Kč**
Encyklopedie CD ROM	**: od 359 Kč**	Jazykové programy CD ROM	**: od 359 Kč**
Grafické, hudební CD ROM	**: od 299 Kč**	Utilities CD ROM	**: od 199 Kč**

Megapaky 10-12 CD ROM

př-Megapak vol.3 : Lemmings 3, TFX, Megarace, Quantum Gate 2, Cyclones, Jammit, Dragon's Lair, Novastorm, Reunion, The Journeyman Project Turbo.

12 CD ROM's - 1599 Kč

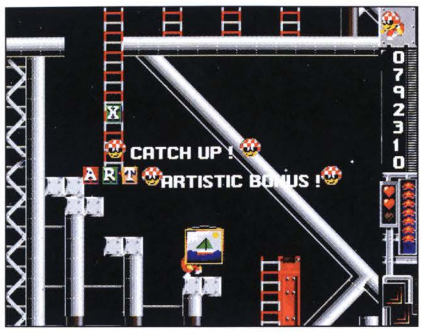
...a mnoho,mnoho dalších zajímavých paků a jiných bonbónků !!!!!



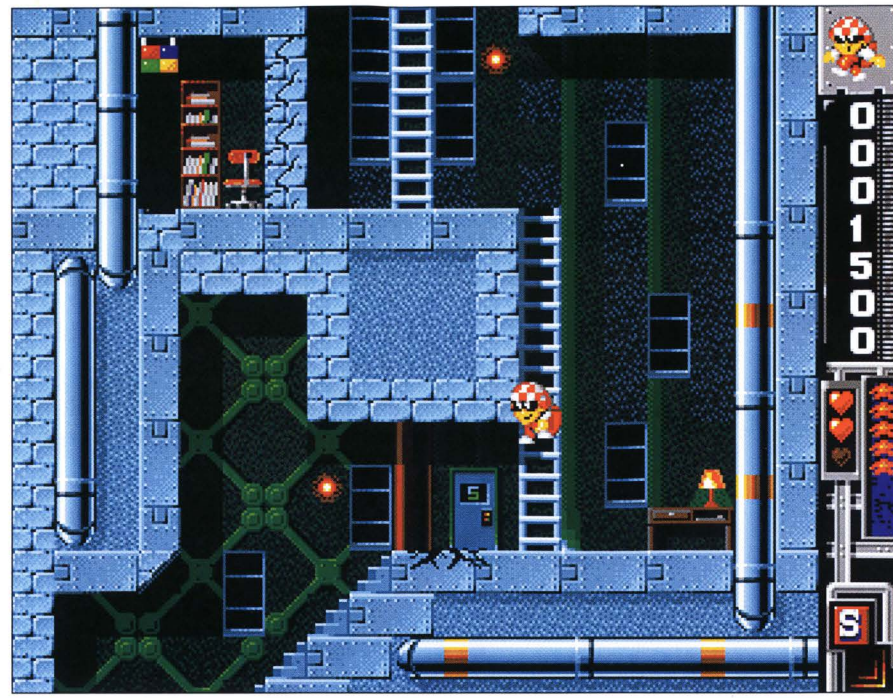
Navštivte nás nebo kontaktujte na adrese:

NPG s r.o., Blahníkova 5, Praha 3, 130 00, tel/fax: 02/ 627 86 07

Platforma:	Amiga
Doporučeno:	Amiga 500
Minimum:	Amiga 500, 1 MB RAM
Typ:	arcade
Počet hráčů:	4
Doporučený věk:	10
Vydavatel:	Rasputin
Distributor:	Grandslam
Datum vydání:	léto 95



Za získání písmenkové kombinace ART jsem obdržel tento obrázek lodičky. Za chvíli sice zmizí, ale body za něj zůstanou.



Každý začátek je těžký, takže až vylezu, probourám stěnu a seberu alespoň ten bonus.

Base Jumpers

TOMÁŠ SMOLÍK

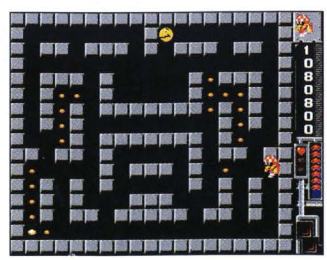
Vylézt nahoru a skočit dolů. Toť základní idea této hry.

Po přečtení podnadpisu si asi o této hře pomyslíte své, ale ve skutečnosti to s ní tak špatné není. Vzhledem k tomu, že u her typu arcade o ideu zas zas tak moc nejde, tak se tato základní myšlenka dá považovat za docela dobrou, ne-li přímo originální. Znáte snad nějakou hru, v níž nejprve lezete nahoru a pak skáčete dolů? Já bych řekl, že asi ne. Zas ale nechci moc přehánět, protože nějaká skvělá gamesa to zase není.

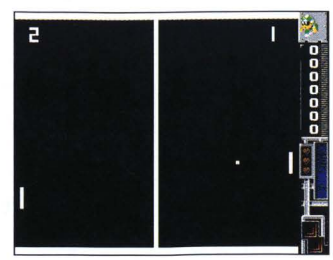
ČTYŘI HRÁČI. V základním menu vás překvapí hned první skutečnost. *Base Jumpers* jsou určeny až pro čtyři hráče, což je u arcady velice neobvyklé. Pro dva je připraven joystick a pro ostatní klávesnice. Vzhledem k tomu, že se kolem mě nikdo nenachází a kódy taky neznám, mohu začít hrát sám. Úvodní obrázek naznačuje, že první level se bude odehrávat ve věžáku. Vaším úkolem je, jak již víte, dostat se nahoru a to jako první, a protože hraji sám, tak to nebude příliš složité. V cestě na vrchol mi pomáhají mé skokanské vlohy, ale hlavně různé skokánky a žebříky, což způsobuje, že trávím více času ve vzduchu než na pevné zemi. Abych trochu přibrzdil, jsou na mě připraveny různé pasti jako bomby či letící šípy a samozřejmě nepřátelé, které likviduji ladným skokem na jejich hlavu. A ještě na vás čekají překážky jako třeba bouratelné stěny či elektrická pole vypnutelná speciálními tuflíky. Protože stěny bouráte skákáním a k tuflíkům se často taky jinak než skokem nedostanete, jste neustále v pohybu. Hra tím získává spád, vše ubíhá pěkně svižně. Rychlému tempu se musíte přizpůsobit, protože obrazovka scrolluje nahoru bez ohledu na to, zda se pohybujete či ne. V případě že vás obrazovka předběhne, ztrácíte body.

BODY, BONUSY A ZASE BODY. Ačkoliv hlavním cílem hry je zvítězit, nepohrdnu ani co nejvyšším počtem bodů. Již víte jak je ztratit, takže zbývá jen uvést, jak je nabýt. Nejprve ale musím trochu odbočit. V každém levelu se nachází spousta výbušnin (a nepřátel), z kterých po samovolné explozi (zlikvidování) zůstane jedno písmenko, které můžete sebrat. Za sebrání libovolných tří písmen získáte určitý počet bodů. Daleko více bodů obdržíte po získání určitých kombinací (ELF, KEW, WAD atd.). Jiné kombinace zajistí lepší sko-

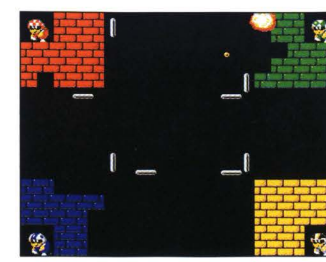
Karate se dvěma údery a jedním výskokem, ale s velkou světelnou tabulí pro diváky ze zadních řad.



Žrát a nenechat se sežrat - toť známý *pacman* v novém kabátě.

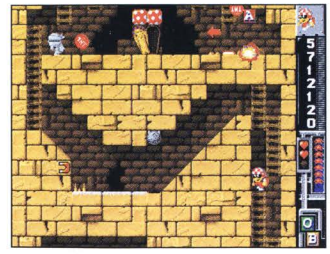


Kdo by si nechtěl zkusit téměř dvacet let starou hru, zvláště když vítěz bere milión.

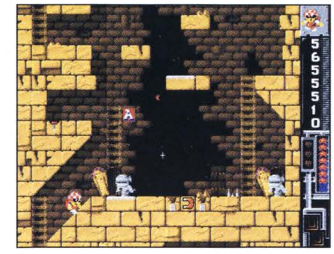


Variace na další klasiku, tentokrát na *arkanoida*, úkolem je zničit soupeřův hrad a trefit ho míčkem.

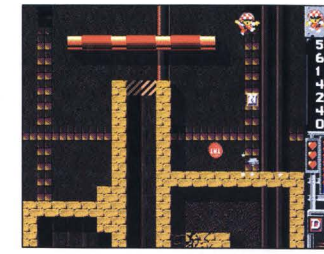
Pád z pyramidy. Nepříjemně rozestaveným kanálům se dva hráči nevyhnuli, já byl jedním z nich (ten zbytek ruky uprostřed patří právě mě).



V levé horní části obrázku vidíte krabičku s názvem TNT. Jejím výbuchem ale jen vznikne nové písmenko, mumii se nic nestane. Smůla.

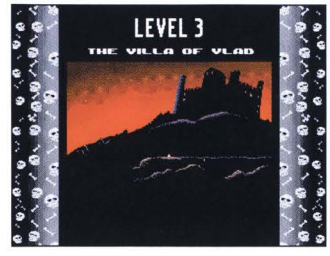


Klasické součásti každé normální pyramidy. Pasti, mumie, sarkofágy, žebříky, kamenné kvádry či led, vše jak má být (i když ten led mi tam nějak nesedí).



V tomto levelu mi stoupání šlo velice snadno. Díky antigravitačnímu opasku jsem se naopak snažil dostat dolů, abych mohl vypnout silová pole.

Příjemnou změnou oproti předchozím skokům, je jízda na snowboardu. Navíc mají všichni slušivé dresy.



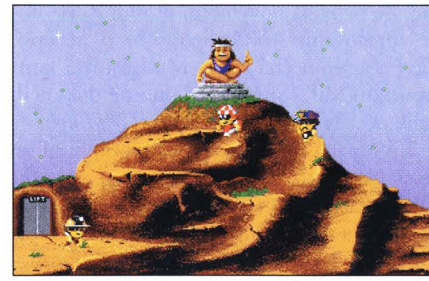
Vladova vila. A pak že na Slovensku nejsou peníze!

Takovéto malinké červené kousky jsou zbytky po jednom soupeři, kterému jsem trochu pomohl. Teď se ještě směji, jenže tomu kvádru se asi nevyhnu. Sbohem!

Pod stojícím šípem je zelený čudl = sešplánout = silové pole zmizí = hurá na žebřík = vylézt = sešlápnout jiný čudl...

ky, další život, padající předmět nebo přístup do bonusové úrovně, ve které si zahrajete některou z klasických her jako *Space Invaders* (ale neviditelnou verzi), *Pacman* či *Pong*. Navíc si můžete zahrát i karate *Portal Wombat*, okružní závody, rytířské souboje a další. Za vítězství v každé z těchto her obdržíte vysoký bonus (až 1 000 000 bodů). No a body nechybí ani za nejrychlejší výstup na vrchol.

VZHŮRU DOLŮ. Protože jsem se již probojoval nahoru, mohu skočit dolů. Už ale ne sám, protože dolů se vydávají všichni čtyři hráči (ovládaní počítačem nebo člověkem). A ani cesta zpátky na zem nebude pád růžovým sadem. V pádu se totiž musím vyhýbat nejrůznějším překážkám (rourám, kamenům, tyčím apod.) a ještě k tomu je třeba ve vhodný čas otevřít padák. I tato pasáž je odměňována body a nejvíc jich samozřejmě získá ten, který přistane jako první. Takže máte dvě možnosti, buďto padat co nejrychleji a padák otevřít až na poslední chvíli nebo cestou nasměrovat vaše soupeře na nejbližší překážku a vesele se dívat, jak se rozpadají na kousky. V druhém případě ale nebudete vědět, kdy



Zvítězil jsem!!! No nic moc. Raději se vrátím ke Wizardrům 6, ty mi vydrží asi o půl roku déle.

otevřít padák, protože výškoměr s sebou nemáte a vaši soupeři, podle kterých se jinak můžete orientovat, už dolétali. Tím jsem dokončil jednu čtvrtinu úvodního levelu a mohu směle pokračovat. Rozdílů se ale příliš nedočkám. Další levely se sice odehrávají v pyramidě a strašidelném zámku, ale velké změny nezaznamenám. Pouze se vzhledově změní nepřátelé, barva pozadí a to je vše, žádná sláva. Stále budu sbírat stejná písmenka, lézt po žebřících, odrážet se od skokánků a pak padat dolů. Vzhledem k tomu, že vás čeká jen 15 poměrně krátkých úrovní, dohrajete *Base Jumpers* za několik hodin, a proto přílišný stereotyp ani nepocítíte. Jednotlivé levely jsou alespoň znatelně graficky odlišeny, takže můžete posoudit docela dobrou práci kreslířů pozadí a postaviček, která zhruba odpovídá kvalitě celé hry. Zvukaři a hudebníci se také trefili, takže pokud si chcete užít něco nenáročné zábavy a pokud hledáte nějakou hru pro víc lidí, sáhněte po *Base Jumpers*. —**Lewis**

BASE JUMPERS

70

grafika: 70
animace: 65
hudba: 72
zvuk: 60

testováno na: Amiga 500, 3 MB RAM

pro: několik zajímavých nápadů (písmena, pády) **proti:** příliš krátké

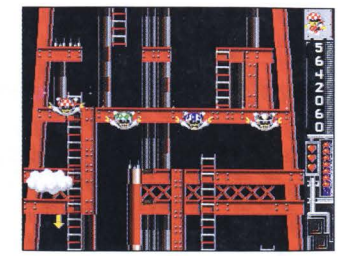
speciality: pro čtyři hráče

Nenáročná arcade pro více hráčů s dobrými nápady vám alespoň na chvíli určitě vydrží.

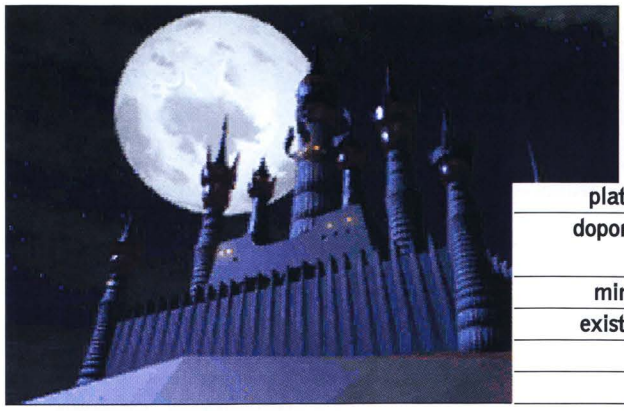
Věřili byste tomu? Před sebou má dva krvelačné upíry a on se tomu tlemí. Ten má teda nervy.

Finální úroveň, hrací čas zatím něco kolem 1,5 hodiny, což není mnoho, ale zábava docela dobrá.

Už jen pár žebříků a skokánků, pak závěrečný pád a mám to za sebou. Uf.



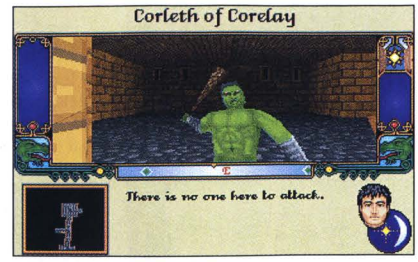
Tenhle seskok vypadá v pohodě, jenže zde nejde rozeznat co je překážka a co ne, což mě asi brzo zamrzí.



Temná citadela osvětlená bleskem (nezbytným doplňkem ke každému „tajemnému" intru), sídlo toho nejstrašnějšího, nejzlejšího a nejkrutějšího. Ale co když je to v jádru křehký člověk, který potřebuje pomoci?

U špatných her se téměř stalo tradicí, že intro je to nejlepší, co vám předvedou. A ani *Lords of Midnight* není výjimkou. Když ale uvážíte, že jsem z intra vytípnul to nejlepší, jistě uznáte, že se nevyplatí kupovat tuto hru ani kvůli intru.

platforma:	PC-CD
doporučeno:	PC 486, 8 MB RAM, ds CD
minimum:	386, 4 MB RAM, ds CD
existuje na:	PC
typ:	strategie, RPG
žánr:	fantasy
tvůrce:	Mike Singleton
producent:	Maelstorm
vydavatel:	Domark
datum vydání:	1995



Setkání s trolem v bestiáři je o mnoho příjemnější, než setkání s trolem v temné citadele.

Lords of Midnight

JAN MRKVIČKA

V Lords of Midnight pocítíte, jak hrozné je toulat se po celém světě úplně sám.

Krajina rendrovaná v reálném čase. Nejpokročilejší grafika, jaká byla kdy k vidění v *RPG (role-playing game)*. Souboje dostávají novou realistickou dimenzi. Ovládání až 24 rozličných postav a jejich družin. Volitelný Time Lock mód umožňuje hrát v reálném čase. A ještě k tomu strategie. Že by zcela nový herní proud? Zcela nové zpracování? ANO! Spojili se ti nejlepší. Skvělá a jedinečná firma Maelstorm a kontroverzní Mike Singleton konečně dokončili tolik očekávaný projekt *Lords of Midnight*.

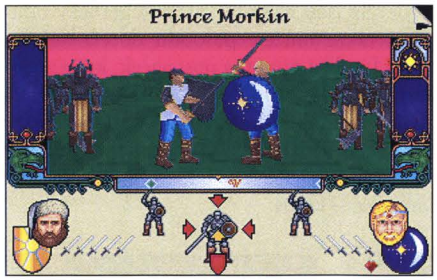
Tak obal krabice máme za sebou. Teď už stačí jen vložit CD do mechaniky, nasadit sluchátka a nechat se vtáhnout do příběhu bezpráví a spravedlnosti. Princ Morkin přeci musí osvobodit svého otce neprávem vězněného v temné citadele.

... Poněkud nepovedené zpracování Carminy Burany od Carla Orffa, které se mi dere do uší, mne přeci nemůže odradit. Stejně za chvíli přijde určitě jiný hudební motiv... Na monitoru se objevuje osm ikon zpracovaných do podoby mozaikových oken. Druhé okno mne zaujalo. Je tam slunce. Co by to tak jenom... Aha mapa. Přirozeně. Výstižná ikona... Přichází druhý hudební motiv. Poslouchám. Vypínám hudbu. Ale jak? Jak prosté. Sundat sluchátka (To bych pánům z Domarku křivdil. V manuálu lze vyhledat, že se hudba dá vypnout kombinací kláves Num*)...

Ale zpět k mapě. Myslím, že mi dochází podstata strategické části hry. V severozápadní části mapy je princ Morkin a jeho tchán se svými nepočetnými armádami, které ovládáte. V jihovýchodním rohu je temná citadela, zlý Boroth Wolfheart a uvězněný Morkinův otec. Mezi se potuluje asi sto dalších charakterů se svými armádami a državami (ty se nepohybují). Nejprve mne napadne nemalá podobnost s hrou Rybičky, rybičky, rybáři jedou, ale tyto chmurné myšlenky vyháním z hlavy a snažím se do hry proniknout. Postavám, které ovládám, mohu zadat

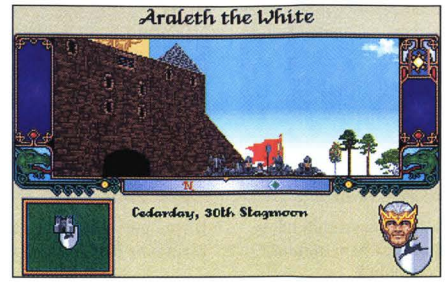
ZTRESTÁNÍ

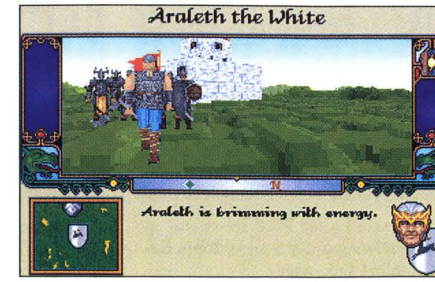
Ten nízký severan se ke mně nechce připojit? Odmítá vedení toho nejurozenějšího v celém Bloodmarchu! Ztrestám toho podlého psa, než zběhne k zákeřnému Borothovi řečenému Vlčí srdce... A co se mi mezitím honí hlavou: „Zase musím běhat půl hodiny po tý stupidní zemi, než někoho potkám, abych mohl vytípat obrázky ze souboje.

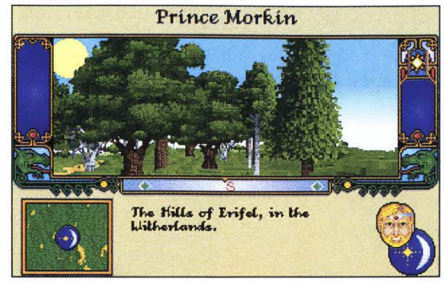


CITADELY A HRADY

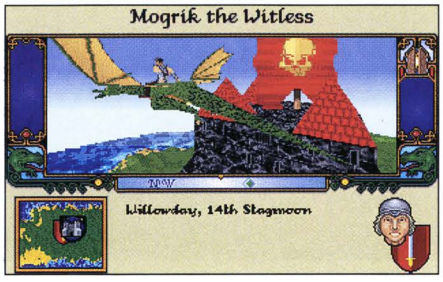
Citadely a hrady slouží zpočátku jen jako místa k odpočinku. Do všech můžete vejít, ale ovládání je tam ještě horší, než venku a také tam jen málokdy někoho potkáte. Později se stávají velmi důležitými strategickými body. Počítač totiž vede jak vaše cesty, tak cesty vašich nepřátel právě přes tyto stavby. Proto dochází v druhé části hry právě zde nejčastěji k bojovým střetům.



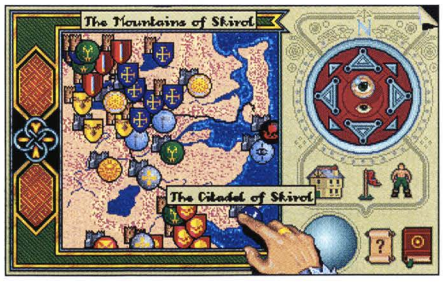




Autoři si opravdu vyhráli s drobnými detaily. Slunce vychází na východě a zapadá na západě. Může zajít za mraky, které jsou také proměnlivé. Měsíc ubývá a přibývá a rovněž stromy a hory vypadají až na špatné proporce docela realisticky. Je však třeba podotknout, že tohle všechno bych při normálním hraní vůbec neviděl. Není totiž nutné potulovat se po horách. Stačí zadat hrdinovi ať někam jde, něco tam udělá a nechat čas běžet rychleji. A navíc na umělých horách je strašná nuda.



Již od začátku hry máte v temné citadele dva mladíky, kteří osvobozují Borothovy zajatce. Tam totiž není uvězněn jen váš otec, ale také mnoho dalších urozených pánů a pannen, kteří se po osvobození automaticky přidávají na vaši stranu. Každý osvobozený má k dispozici draka, ale k vaší smůle nemá svou armádu, které je často třeba více.



Mapa země Bloodmarch. Žlutá lebka na červeném poli je erb stále více se roztahujícího Borotha the Wolfhearta. Své *jednotky* ale nemůžete z mapy ovládat. Každé postavě se tedy musíte věnovat zvlášť, což hru velmi zpomaluje a bere jí veškeré kouzlo strategií.

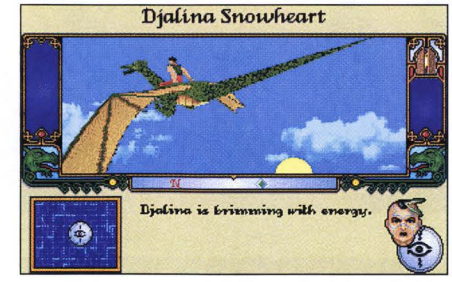
nejrůznější úkoly, jako je např. někam jít, odpočívat, někde hlídat, někoho zabít, něco přinést, někoho naverbovat... Ano. To je ono. Musím rozšířit počet postav, které mohu ovládat, abych mohl dobýt temnou citadelu. Takže všem mým postavám zadám, ať někoho najmou a těm, které najmou, ať někoho najmou...

... O PĚT HODIN POZDĚJI. Jeden z bodů uvedených na krabici je splněn. Ovládám 24 rozličných postav a jejich družin. Pravda, nejen že to přestávám zvládat já, ale často to nezvládá ani počítač. No nic. Strategická část se příliš nepovedla, ale máme tu přeci ještě krajinu rendrovanou v reálném čase a souboje s novou dimenzí. Přímé ovládání jednotlivých charakterů bude... mmm, co třeba panáček na cestě? Ne... Nebo snad rytíř? Taky ne... aha, ikona hradu! To je ono! Nastává historický okamžik. Přede mnou se objevuje první simulátor chození po zemi, kde sotva kdy někoho potkáte. Je smutné, že část hry, která zabírá většinu prostoru na cédéčku i většinu reklamních sloganů, je úplně zbytečná. Můžete chodit po horách, bloumat po chodbách hradu, brodit se řekou, plout na lodi, létat na draku, ale k čemu to všechno je, když po prvních pěti minutách, ve kterých se snažíte dostat pod svoji kontrolu postavu, kterou teoreticky ovládáte, vás to přestane bavit. Kromě špatného ovládání je ve hře několik programátorských chyb. Tak například když se postavíte s družinou vojáků k brodu a čekáte, za chvíli máte společnost mnoha dalších družin, které stojí po prsa ve vodě a nehýbou se.

A realistické souboje? Na monitoru je postavička na které... Ale ne! Popisovat systém bojů v *Lords of Midnight* by bylo úplně zbytečné. Pro zvědavce jenom uvedu, že musíte kliknout na jednu z pěti ikon, která je právě zelená.

Kromě přímého ovládání zde máte ještě další tři možnosti. Za prvé je tu možnost, nechat běžet čas o něco rychleji. To je třeba dělat skoro po každé akci, proto nechápu, proč nelze udělat totéž z hlavního menu. Pravděpodobně se výrobci snaží hráče donutit, aby se na tu jejich *skvělou* krajinku podíval. Potom zde máme *help*, což je mimochodem jediná pozitivní věc na celé hře. Dále pozorování jednoho z vašich hrdinů, z pohledů několika stále se měnících kamer (to jsem vydržel asi tak 30 vteřin). Nakonec jsem si nechal ikonu, kterou vřele doporučuji... ... EXIT!

NETUŠÍM... Opravdu netuším, co si pánové z Domarku od této hry slibovali, a kladu si otázku, zda by šlo zpracovat něco podobného dobře. Rozhodně lépe, ale trhák by to asi nebyl. Pro *Lords of Midnight* jednoznačně platí: devatero řemesel desátá bída. Kdyby radši udělali pořádnou strategii nebo pořádnou RPG hru. **—Leif Mongolson**



Djalina řečená Brutální Nikita letí pro kouzelný meč. V zemi Bloodmarch jsou totiž ukryty čtyři kouzelné zbraně, které budete potřebovat ke zničení Borotha. Pro tyto artefakty je dobré posílat postavy, které mají draka. A to nejen proto, že jsou rychlejší, ale také proto, že pokud sedí na dračím hřbetu nemohou najímat další postavy (to je nejdůležitější činnost v celé hře) a sesednout se dá jen při přímém ovládání.

Pod ikonou The Almanac & Bestiaty se skrývají obrázky a popisky ke všemu, co můžete v zemi Bloodmarch potkat. Ať už to jsou kouzelné zbraně, zvířata nebo humanoidi.

LORDS OF MIDNIGHT

28

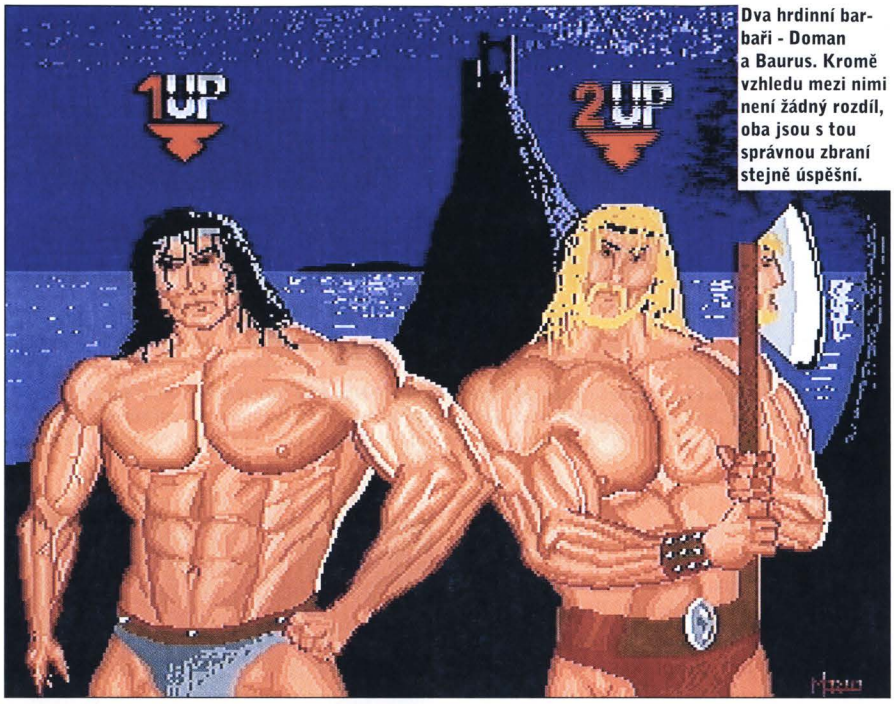
grafika: 60
animace: 70
hudba: 10
zvuk: 20

testováno na: PC 486, 8 MB RAM, ds CD

pro: originální kombinace strategie a RPG

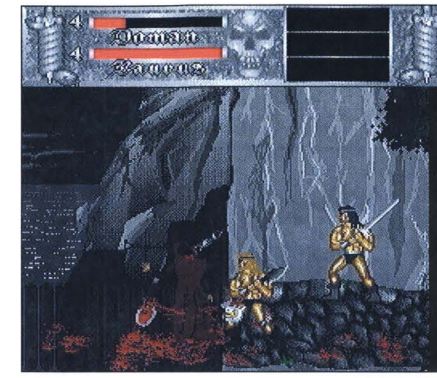
proti: špatně zpracovaná kombinace strategie a RPG, hra se neuvěřitelně vleče a za chvíli ztratíte přehled

Devatero řemesel desátá bída. Kdyby radši udělali pořádnou strategii nebo pořádnou RPG hru.



Dva hrdinní barbaři - Doman a Baurus. Kromě vzhledu mezi nimi není žádný rozdíl, oba jsou s tou správnou zbraní stejně úspěšní.

platforma:	Amiga
doporučeno:	Amiga 1200, HDD nebo 2xFDD
minimum:	Amiga 500, 1 MB RAM
typ:	arcade
žánr:	fantasy
počet hráčů:	1 nebo 2
doporučený věk:	od 15 let
producent:	World Software
vydavatel:	Mirage
datum vydání:	podzim '95



Nemohu si vzpomenou na jméno toho pána v hnědém županu, takže jen prozradím, že se jeho rozpůlená hlava ladně snáší na cestu.

Doman

JOSEF KOMÁREK

Pamatujete se na Golden Axe? Je tu zpět v novém kabátě!

Tohle je česká hra? Ozvalo se z davu, když jsem hru předvedl v redakci při sobotním týpání obrázků. Po shlédnutí následovaly i další otázky, na které se teď prostřednictvím tohoto článku pokusím odpovědět a našim čtenářům hru co nejvíce přiblížit.

Hra pochází z polské produkce. Grafika je podobná některým tuzemským produktům (spíš je lepší). Doman je klasickou chodičkou - mlátičkou pro jednoho nebo dva hráče. Idea je přibližně tato: zemi sužuje krutovládce Ardan, jehož vojáci olupují a vraždí místní občany. A vy v úloze válečníků Domana a Bauruse ho musíte vyhledat a zničit. Tedy nápad nic moc. Na třetí stranu, již poněkolikáté se tu osvědčuje filosofický směr, podle něhož nemusí mít hra super myšlenku, hlavně když vypadá pěkně a hráč se dobře baví.

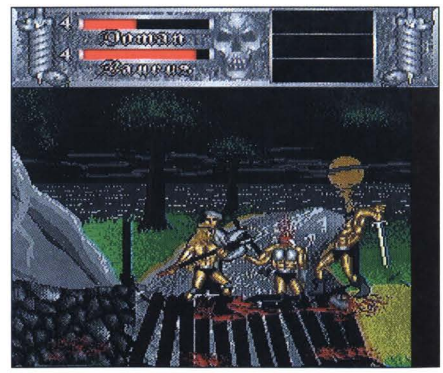
NEPŘIPOMÍNÁ VÁM TO NĚCO? Ano, připomíná. Segovskou legendu *Golden Axe*,

SOUVISLOST

POLSKÁ PRODUKCE NA AMIGU

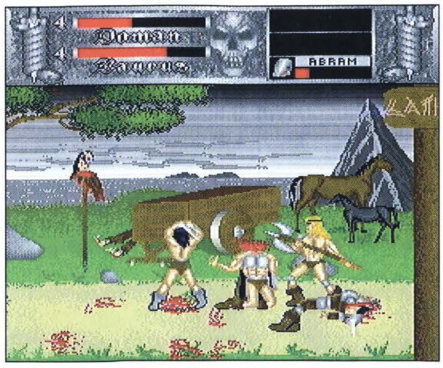
Když před pár lety pomalu přestávali západní výrobci produkovat hry pro osmibitové počítače (v tomto případě Atari 800), okamžitě se ve střední Evropě začalo bít na poplach. V sousedním Polsku se vyrojilo neuvěřitelné množství nových softwarových workshopů, mezi nimiž jedna vyčnívala vysoko nad ostatní. Byla to značka Avalon a za to, co na malém Atari dokázala, by se nemusely stydět ani 16bitové počítače. V té době, samozřejmě. Nyní se nám hroutí i trh s hrami pro Amigu (Escom zatím ničím nezazářil, možná až s vánoční hvězdou...) a nastává obdobná situace. I Avalon začíná tvořit pro Amigu, ale snad měli raději zůstat u osmibitů. Jedinou polskou firmou, která se mi zamlouvá, je World Software a její série Virtual Brutality. Kdo četl článek „Násilí ve hrách", teď ví, kolik uhodilo - v Domanovi tečou potoky krve snad ještě větší než v Doomovi...

Nenápadný človíček pouštějící si po proudu lodičky, je ve skutečnosti fikaným vekslákem s použitými zbraněmi.

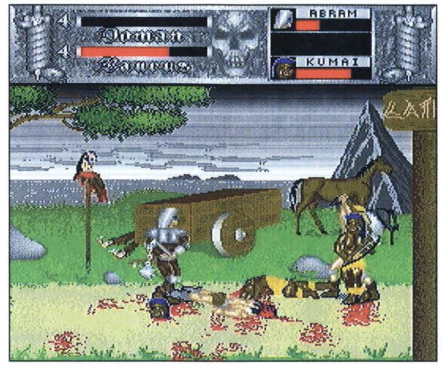


Zanedlouho se strhla bitka, při níž se náhodným kolemjdoucím mohlo zdát, že na mostě pramení další potok s vodou červené barvy.

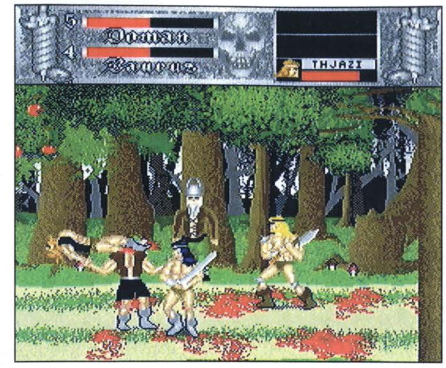
„Vítejte ve vesnici Lathroxia," říká umučený vesničan. Obyvatel tu moc nezbylo, zato se tu vesele prohánějí hospodářská zvířata.



A to ještě nevíte, že v hlavě napíchnuté na kůlu je skryta tajná videokamera!



Kumaiové s luky jsou celkem nebezpečnými protivníky. Stačí však pár máchnutí mečem a už se jejich kebule válejí po zemi.

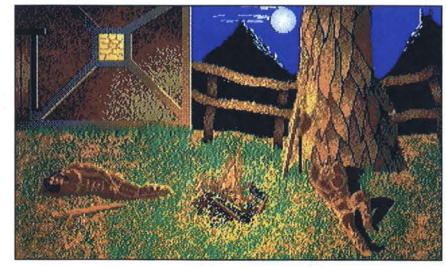


Tohle mi připomíná scénu z filmu Tex a pán temnot, kdy Tex (v hl. roli G. Gemma) učil pomocí dynamitu indiány létat. Na tomto snímku plachtí vzduchem Thjazi.

na svou dobu skvěle zpracovanou. Vzhled a možnosti těchto titulů se však od sebe radikálně liší. „Zlatá sekyrka" vlastnila pohled více shora, zatímco *Domana* vidíte takřka přímo ze strany. Poláci sice nabízejí přítomnost hudby v průběhu řežby, ale ani jednou jsem jí nevyužil. Hudba je sice pěkná, ale zvuk je naprosto dokonalý. Doman s Baurusem putují přes skály, lesy, vesnice, močály a hory až k Ardanovu hrádku. A každá z těchto scenérií má bohatou směsici nejrůznějších zvuků okolí. Tj. při chůzi přes most zurčí řeky proud, v lese houká sýček, ozývají se tajemné výkřiky a každou chvíli se tu nějaký duch nepříčetně rozřehtá. V horách, kde to řádně fičí, jsem si konečně poslechl, jak zpívá vítr. Ve vesnici štěkají psi a tak bych mohl pokračovat dál, ale vy byste pak se neměli na co těšit. Další prvek, který „Sekyra ze zlata" postrádá, je obchod z potřebným zbožím (kdyby tam byl aspoň jeden Vietnamec...). V *Domanovi* narazíme na človíčka se zbrojí po konci každé pasáže cesty. Většinou vám ji nabízí s tím, že Ardanovi poskoci pozabíjeli celou rodinu a on jediný se zachránil, ale je srab a tak máte Ardana zabít za něj. Mimo pestrého výběru zbraní sečných i střelných si můžete vybrat i kousek energie k dobru. A to ještě není zdaleka to nejlepší.

TÁMHLE LEŽÍ HLAVA. Výtvarníci hry musí být nebezpeční srandisti. Jejich brutalita nabádá spíš ke smíchu než k pláči. Pochopitelně, co člověk, to jiný názor. Například Viktoru Čističovi se *Doman* zdá být nechutný, u jiného vyvolávají nepříliš profesionální kresbičky na pozadí (rozuměj backgroundech) spíše úsměv. Ano, *Doman* je skutečně nelítostně brutální. Desítky podřezaných hrdel, probodaných těl, usekaných hlav, rozpůlených lebek a pár set litrů krve, vše podbarveno výbornými zvukovými efekty, to vše si bude muset hráč protrpět, chce-li hru dohrát. Ale objeví-li se na obrazovce kůl s tabulkou „Vítejte v Lathroxii", na němž je kdosi oběšen, to mi spíš připadá jako černý humor (kam se hrabe Oraz). Nebo se u domku místního popravce válejí useknuté hlavy a jiné končetiny, nechybí ani cesta lemovaná ukřižovanými neplatiči DPH, v bažinách si vás prohlížejí utopenci ve značném stupni rozkladu. Prostě paráda, černý humor já rád! A moc!

POKRAČOVÁNÍ PŘÍŠTĚ... *Doman* je po dlouhé době první klasickou mlátičkou, kterou jsem s požehnáním softwarového Action Replaye dohrál. A stálo to za to! Perfektní zvuk (dolby surround), úsměvná grafika, nutnost pomstit všechny ty chudáky a jednou provždy odstranit Ardana, to mě u hry drželo. A určitě bude i ty, kterým se tento typ games líbí a mají smysl pro černé fórky. Naneštěstí (nebo naštěstí?) Ardanův bratr slíbil pomstu a prchl. Tím pádem se můžeme těšit na další hry ze série *Virtual Brutality* od *World Software*. Bude jich ještě hodně! —**Joe**



Nastala noc a dva osamělí válečníci podřimují a načerpávají nové síly. Jejich spánek není nejtvrdší - každou chvíli můžou přijít najatí vrazi a šmyk!

DOMAN

77

grafika: 59
animace: 84
hudba: 74
zvuk: 91

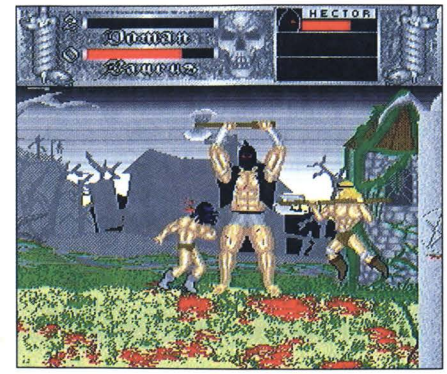
testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM, 540 MB HDD, 2xFDD

pro: výborná zábava pro dva hráče **proti:** jde vypnout brutalita

Doman je po dlouhé době první klasická arcade, která mne zaujala. Jen tak dál, *World Software!*

Cesta na Lathoxské tržiště vede přes přehlednou mýtinu, na které trhovce přepadli členové Ardanovy armády. Vraždit se ale nemá, proto vojáky přepadli Doman s Baurusem a zavraždili je.

Bitku v močálech pozoruje již delší dobu tlející oběšenec. Grafika není nejlepší, ale to víte - pětikilo...



Seznamte se s Hectorem. Jeho oblíbenou zábavou je čtvrcení svých přátel a patří k nejtvrdším členům Ardanovy ochranky.

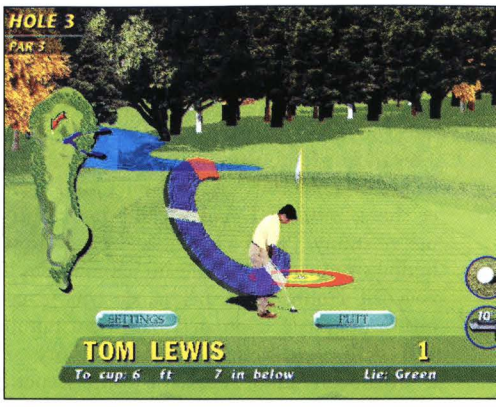
Tato jamka si mi obzvlášť líbí, klikatící se říčka je velice pěkná, sice ztěžuje údery, ale stojí za to.

PGA Tour '96

TOMÁŠ SMOLÍK

Osmnáctá jamka to jistí.

platforma:	PC-CD
minimum:	PC 486/50, 8 MB RAM, ds CD
typ:	sport
žánr:	golf
producent:	EA Sports
distributor:	Electronic Arts
datum vydání:	říjen 1995



Praporek, se kterým můžete libovolně pohybovat, značí směr úderu, na odpalometru se vám ukazuje doporučená síla pro úder.

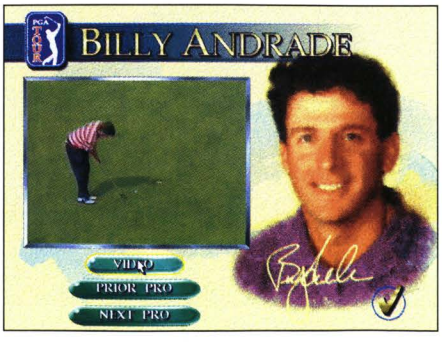
Vposlední době jste si mohli na Amize zahrát golf PGA European Tour se spoustou areálů, ale horší grafikou. Sensible Golf s ještě větším počtem areálů s typickou sensibláckou grafikou a stejně typickou skvělou hratelností. Na PC-CD jste mohli hrát obrázkový Picture Perfect Golf a na Saturnu Peable Beach Golf Links se samou digitalizací. Nutno poznamenat, že poslední jmenované několikasetmegabytové golfy nesahají těm prvním dvou disketovým ani po kotníky. Protože ale golf si asi nezahrajete tak často jako fotbal či hokej, je tu připravena další počítačová verze tohoto sportu. Tentokrát jsou ale stovky megabytů využity ku prospěchu věci.

EA SPORTS - ZÁRUKA KVALITY A KVANTITY. Pokud si v dnešní době chcete zasportovat i na počítači, je nejlepší sáhnout po nějaké hře od *EA Sports*. Skvělý fotbal (FIFA Soccer), nejlepší hokej (NHL'95), americký fotbal (John Madden Football), famózní basketbal (NBA Live'95) či výborný golf (PGA Tour Golf 486). Tyto všechny sporty pocházejí z počítačů této divize *Electronic Arts*. A všechny se pro letošní sezónu dočkají svého pokračování s pořadovým číslem '96. První z těchto novinek je *PGA Tour'96*, jenž je pokračováním zmiňovaného PGA Tour Golf 486. Již ten byl skvělou grafickou podívanou, která skvěle navozovala realitu, škoda jen málo areálů. Nová verze s sebou samozřejmě přináší spoustu novinek či vylepšení, ale i několik zhoršení a o jednom se hned zmíním. Už v loňském golfu jsem hořekoval nad pouhými třemi areály, ale zde jsou jen dva. *Electronic Arts* asi chce z hráčů vyždímat co nejvíce peněz, protože nejen že vydává každý rok novou verzi všech pěti sportů, ale ještě k tomu jsou zde jen dva areály aneb kdo si koupí data CD, bude jich mít víc. Jenže i tak to stojí za to, protože tenhle golf je fakt parádní.

HUKOT UŽ OD ZAČÁTKU. Abyste se ani chvíli nenudili, čeká vás SVGA instalace, v níž si vybíráte, co všechno chcete mít na HDD kvůli zrychlení hry (který areál, které hráče, videa atd.), takže si připravte 10-100 MB. Protože proti této standardní *EA Sports* instalaci nejde vůbec nic namítat, nezbývá, než spustit hru. Úvodní menu v rozlišení 640x480 mně od dob NBA Live'95 již nechává klidným, a tak mohu v pohodě prozkoušet jednotlivé položky a zjistit, že *PGA Tour'96* opravdovým multimediálním produktem. Při výběru areálu si můžete o něm pustit video, doprovázené nezbytnými infor-

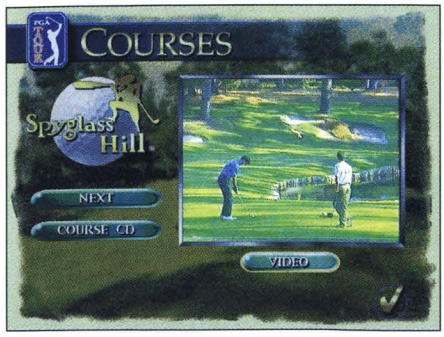
Tvorba mého golfisty. Navolím si jednu ze čtyř postav, dám jí jméno, nastavím zkušenost, vítr, zvolím hole apod. a už je světoznámý golfista Tom Lewis na světě.

Pokud si zvolíte trénink jamek, objeví se tato mapka, na níž si zvolíte, které jamky si chcete procvičit.



Ukázka dalších megabytů dat. Velká fotografie a další video nebo jen několika kilová statistika.

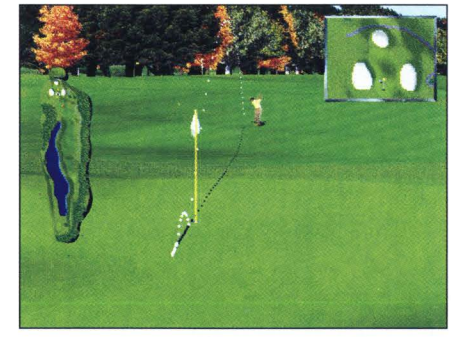
VIDEO



Nezbytný standard dneška, video předvádějící zvolený areál, doprovázené mluveným slovem. Vlevo dole si všimněte drzé volby na přihrání areálů z data.

ÚDERY

Při úderu z písku máte problémy, jako byste opravdu pálili z písku, a tak to má být.

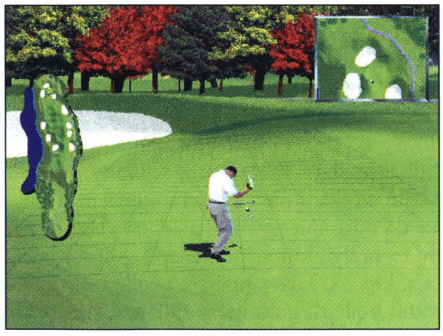


Opakovaný záznam povedeného úderu, bíle tečky znázorňují cestu míčku - bylo to těsně. V pozadí navíc ještě vidíte hráče, kterému se tento úder povedl.

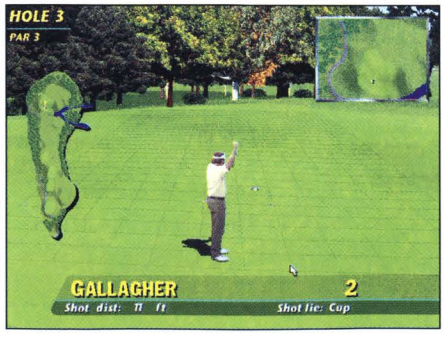
macemi o nejdelší jamce, celkovém paru a pár zajímavostech. Že je tento doprovod namluven je asi zbytečné dodávat. Pakliže jste již provedli obtížnou volbu jednoho ze dvou areálů, můžete vybírat dál. Například to může být volba golfisty, za kterého budete hrát. Můžete si vytvořit vlastního borce či vybrat jednoho ze čtrnácti profesionálů, kteří na vás na cédéčku čekají. Ačkoliv nepatří mezi nejznámější hráče, každý z nich již vydělal více peněz, než vy kdy uvidíte na vlastní oči. Mimo statistik a fotografie nechybí ani trocha videa, ukazující úspěšný či kuriózní úder příslušného hráče. Pokud jste si již dost vymultimediálnili, můžete si zvolit typ hry.

KOŽNÍ HRA NEBO ODSTŘEL? Na výběr máte typy soutěží shodné se starší amigáckou verzí tohoto golfu (PGA European Tour). Pro ty, kdo hrají golf od *EA Sports,* poprvé stručně zopakuji. Stroke (dříve match play) se hraje K. O. systémem, kdo zdolá zvolené jamky za vyšší počet úderů, vypadává. The Skins Game se hraje o peníze. Za každou jamku je odměna, kterou získá hráč, jenž tuto jamku vyhraje s náskokem nejméně jednoho úderu, pakliže nikdo takový není, odměna se přesouvá do dalšího kola. Shoot-out je tříkolová hra. V každém kole vypadne hráč s nejvyšší počtem úderů, při shodném počtu úderů se koná rozstřel, jenž vyhraje ten, kdo se na jeden úder přiblíží nejvíc k jamce. Practice je obyčejné nacvičování jamek, škoda že zmizel trénink patování. No a konečně turnaj je klasická soutěž pro 58-62 účastníků (vy můžete ovládat 1-4) na 18, 36 či 72 jamek. Vítězem je samozřejmě golfista s nejnižším počtem úderů. Tak to bychom měli, zvolte třeba turnaj a vzhůru na trávník Spyglass Hill.

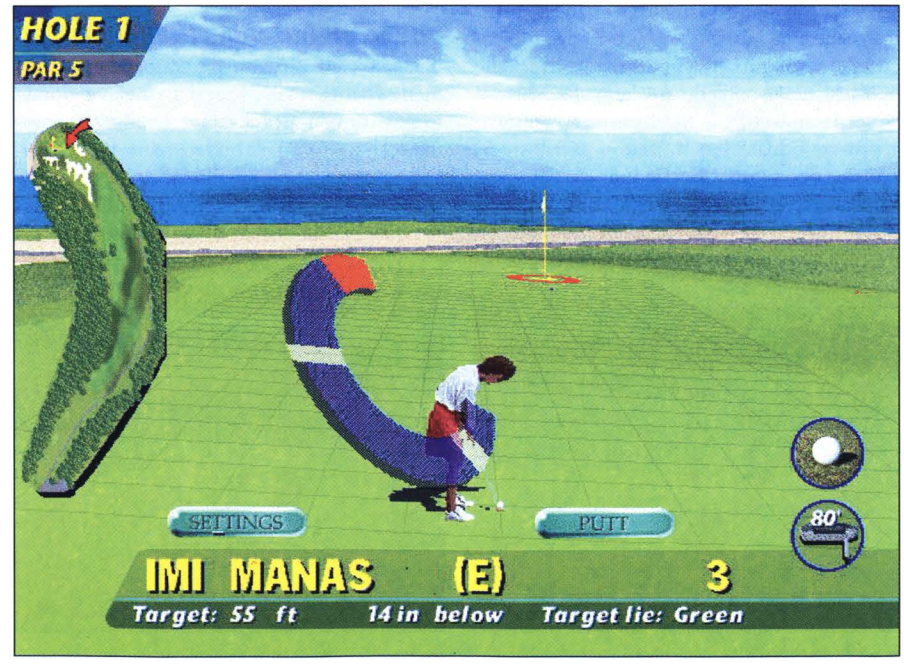
JÁ UŽ CHCI HRÁT! Ještě, než se dostanete k prvnímu úderu, čeká vás několikero zdržení. Nejprve to je další video, tentokrát se jedná o počítačem vytvořené preview jamky



Nejprve to vypadá na radost, ale když se podíváte na míček v těsné blízkosti jamky, poznáte, že hráč nechce křičet hurá.

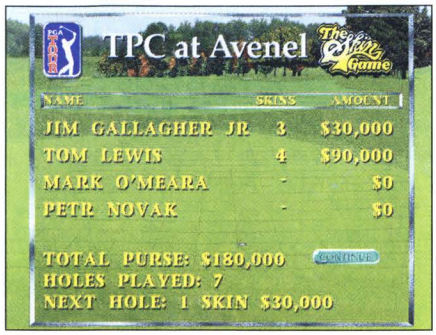


Radost na úspěšným úderem je vždy doprovázena i přiměřeným aplausem.

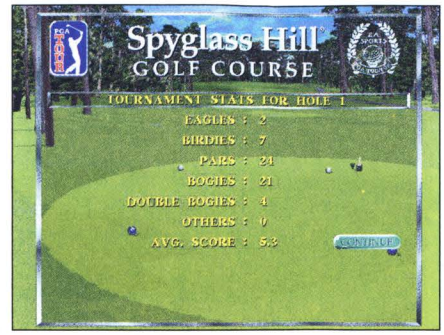


Tato slečna to budeme mít dost obtížné, praporek téměř na horizontu se nachází v těsné blízkosti jamky, což je přes 16 metrů.

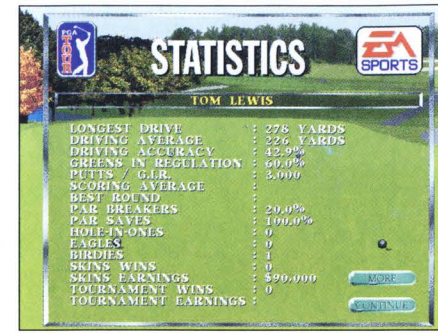
STATISTIKA



Průběžná tabulka soutěže Skin Game. Nechci se chlubit, ale zatím jasně vedu.



Vyčerpávající statistika o první jamce (průměrný počte úderů, počet berdie a eaglů atd.)



Moje osobní statistika, já vím, žádná sláva, ale jsem teprve na začátku.

Uf. To bylo těsně. Stačil kousek a musel bych úder opakovat, samozřejmě s penalizací.

PGA TOUR'96

84

grafika: 90
animace: 90
hudba: 85
zvuk: 88

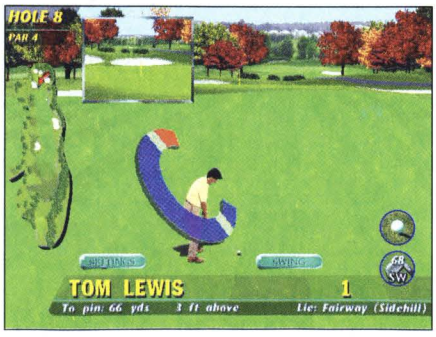
testováno na: PC 486/80, 8 MB RAM, qs CD, SB16

pro: výborná hratelnost, více soutěží, provedení **proti:** málo areálů

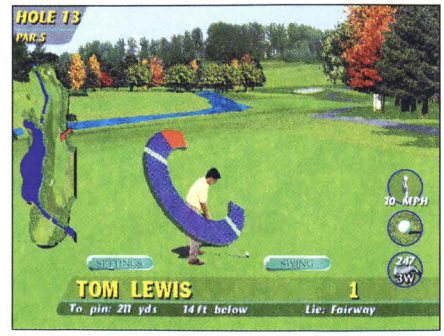
Jednoduše zatím nejlepší golf na počítači, škoda jen pouhých dvou areálů.

z výšky asi 1,5 metru nad zemí, doplňované komentářem o délce jamky, nejlepší taktice atd. Pak se ještě můžete zdržet nad informacemi o vzdálenosti k jamce, zvolené holi či nakouknout do menu settings. V něm můžete uložit pozici, opustit hru, podívat se na obsáhlé statistiky o vydělaných penězích a vyhraných soutěží, změnit obtížnost, hlasitost nebo i layout (!). No fakt, i když to spočívá jen v zapnutí či vypnutí mapy, leteckého pohledu nebo pohledu míčkem. Po té se již konečně můžete trochu rozkročit, připravit a provést odpal. Ten můžete v závislosti na zvolené obtížnosti dělat jednoduše, kliknete kam chcete pálit, ukáže se vám doporučená síla a směr nebo složitěji, nastavíte směrem, kam chcete pálit, dáte pozor na vítr, opatrně nastavíte rychlost a pečlivě trefíte přesnost úderu. Následuje let míčku a možnost opakovaného záznamu úderu či jeho uložení na disk. Po několika úderech se dostanete na green, zapatujete a první jamku máte za sebou.

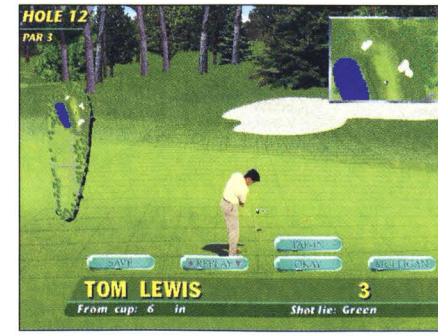
DOBRÉ JÍZDNÍ VLASTNOSTI. Po několika jamkách poznáte, že soupeři i přes svá méně známá jména hrají lépe než vy. Spraví to pár turnajů a překvapivě i volba vyšší obtížnosti, protože pak budete pálit dál než dříve, ovšem s větším rizikem, že se netrefíte rovně, ale risk je zisk. Netřeba zdůrazňovat znatelný rozdíl mezi odpaly z posekané trávičky, vysoké trávy, bahna či písku. Pokud se vám povede nějaký pěkný úder, není problém si ho uložit a později předvádět přátelům, navíc program automaticky ukládá nejlepší úder a patování. Jestli nemáte rádi myšoidní ovládání, můžete snadno použít klávesnici, takhle hra vám prostě vychází ve všem (skoro) vstříc. Samozřejmě vás potěší grafika, všechny areály (resp. oba dva) i jamky vypadají opravdu realisticky, odraz stromu ve vodě, domy či přístav v pozadí, prostě pohoda. Většina stromů je sice situována do podzimního období, převažuje na nich červená barva, ale spíše si budete všímat vašich hráčů, kteří jsou zdigitalizováni velice dobře a skvěle zapadnou do prostředí, možná proto, že to jsou golfisté v golfovém areálu. Celá hra je velice dobře namluvena, bez problému je rozumět všemu, co vám komentátor radí. Taktéž se povedly i zvuky odpalů (jsou prostě dobře zdigitalizované), vzdechy diváků, zpěv ptáků, hlasy z přístavu či zvuky při dopadu na jednotlivé povrchy. Hudba je velice pohodová a skvěle sem pasuje, k ladnému sportu - ladná hudba. Takže, nebýt pouhých dvou areálů a čekání před každým odpalem (což se ale dá odstranit větší instalací na HDD), byl by to bezkonkurenčně nejlepší golf na počítači, který si kdy zahrajete, takhle to je „jen" zatím nejlepší golf, který můžete sehnat. Už se těším na NBA Live'96. **—Lewis**



Máte i možnost pěkně pomalu si projet celou jamku. Na mapce jen stačí pohybovat se šipkou a vlevo nahoře vše pěkně uvidíte.



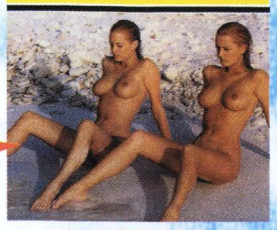
Třetí kolečko odzdola v pravé části obrazovky ukazuje směr a rychlost větru. Nyní je ideálně slušná rychlost a přímo do zad.



Míček skončil těsně u jamky, mohu nechat míček automaticky doklepnout (Tap-in) nebo úder opakovat (Mulligan).

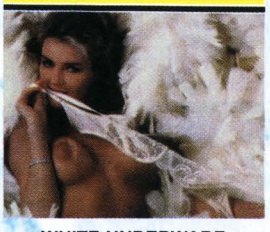
WORLD OF CD ROM

SUPER CENA 390,- s DPH

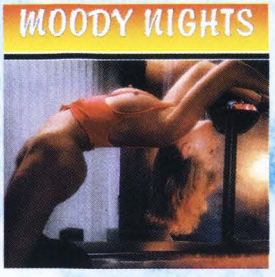


EROTIC WAVE
Více než 2 000 vzrušujících erotických fotografií krásných dívek v plné nahotě

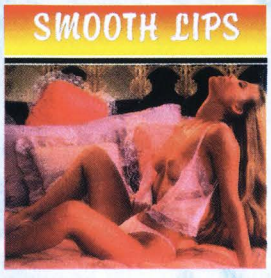
BODY LANGUAGE
Více než 2 000 vzrušujících erotických fotografií krásných dívek v plné nahotě



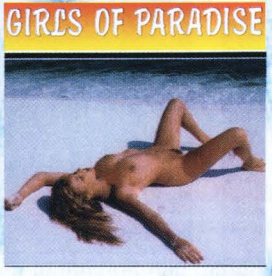
WHITE UNDERWARE
Více než 2 000 vzrušujících erotických fotografií krásných dívek v plné nahotě



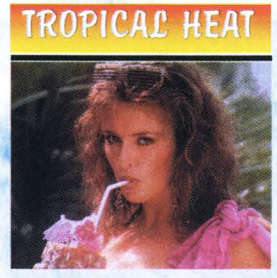
MOODY NIGHTS
Více než 2 000 vzrušujících erotických fotografií krásných dívek v plné nahotě



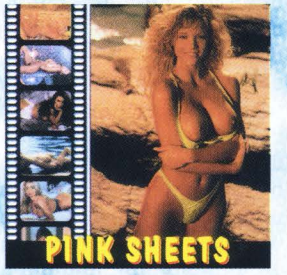
SMOOTH LIPS
Více než 2 000 vzrušujících erotických fotografií krásných dívek v plné nahotě



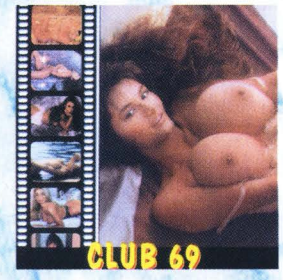
GIRLS OF PARADISE
Více než 2 000 vzrušujících erotických fotografií krásných dívek v plné nahotě



TROPICAL HEAT
Více než 2 000 vzrušujících erotických fotografií krásných dívek v plné nahotě

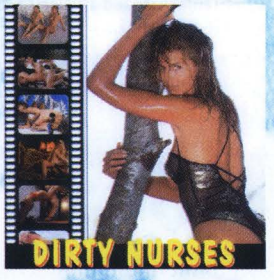


PINK SHEETS
50 minut barevného zvukového erotického filmu.

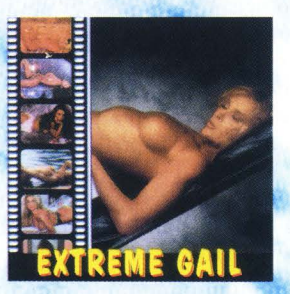


CLUB 69
50 minut barevného zvukového erotického filmu.

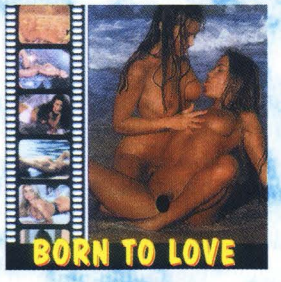
PLEASURE ISLAND
50 minut barevného zvukového erotického filmu.



DIRTY NURSES
50 minut barevného zvukového erotického filmu.



EXTREME GAIL
50 minut barevného zvukového erotického filmu.



BORN TO LOVE
50 minut barevného zvukového erotického filmu.

NOVINKA 490,- s DPH

Špičkové německé pornografické fotografie a video-klipy. ● 25 DIA SHOWS po 700 -1000 fotografiích. ● přes 800 fotografií ve formátu GIF ● 50 ACTION videoklipů ve formátu MPGE a AVI, celkem asi 50 min.

HOT ACTION 1

Závazně objednávám:

titul	ks	cena/kus	cena
EROTIC WAVE BODY LANGUAGE WHITE UNDERWARE MOODY NIGHT SMOOTH LIPS GIRLS OF PARADISE TROPICAL HEAT PINK SHEETS		390,-	

titul	ks	cena/kus	cena
CLUB 69 PLEASURE ISLAND DIRTY NURSES EXTREME GAIL BORN TO LOVE		390,-	
HOT ACTION 1		490,-	
celkem			

Balné v ceně CD-ROM

NABÍZÍME VELICE VÝHODNÉ PODMÍNKY PRO DEALERY!

☐ mám zájem o další nabídku
☐ mám zájem o prodej CD-ROM

Firma / jméno: .....
Adresa: .....
..... PSČ: .....
Tel./fax: .....
Podpis: .....

U.S.ACTION TSCHECHISCHE, Českobratrská 7, 701 00 Ostrava
tel.: 069/626 35 67, fax: 069/626 35 40

U.S.ACTION TSCHECHISCHE, Machkova 587, 500 11 Hradec Králové tel./fax: 049/672 282

U.S.ACTION SLOVAKIA, Hurbanova 2236/47, 022 01 Čadca
tel./fax: 0824/231 56

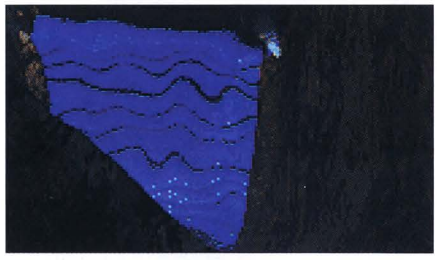
Thunderscape

Další dungeon okořeněný jen chybami v programu.

platforma:	PC-CD
minimum:	PC 486/66, 8 MB RAM, 25 MB HD, ds CD, myš, DOS 5.0
typ:	dungeon
žánr:	fantasy
počet hráčů:	1
producent:	Mindscape
vydavatel:	SSI
datum vydání:	podzim 1995

INTRO

Nastal čas Temného pádu a tisíce hrůzných nestvůr začalo plenit Jižní země...



... Severní země byly prozatím v bezpečí. Od invaze zla je chránil magický štít ve Skellonském průsmyku, jedinou možnou cestou z jihu...

... Ale armáda zla, vedená neznámou silou, pronikla až k srdci štítu... ... a ten byl deaktivován...

... a průchod do Severních zemí je uvolněn.

Hned na začátku můžete svoji čtyřčlennou družinu posílit přijmutím Therose, zkrachovaného kapitána stráže vanguardské državy a strážce mostu trola Berta (na obrázku). Když je odmítnete, vůbec nic se nestane. Ve čtyřech na to v pohodě stačíte.

JAN MRKVIČKA

Vzhledem k tomu, že jsem nepřítelem manuálů, hned po vytvoření družiny se ocitám v nelehké situaci. Musím se totiž naučit chodit. Zpočátku si opravdu připadám jako batole, ale poté, co zavrhnu myš, je to docela v pohodě. Když mám první krůčky za sebou, jdu se porozhlédnout po okolním světě. Protože nastal čas Temného pádu (tzn. je zatmění Slunce, neustále hřmí a na povrch vylézají stvůry pekelné), je všude šero. Možná to ale bylo trochu jinak. Hlavní programátor řekl panu scénáristovi, že, aby ten jeho 3D engine („motor" pro doomovské ovládání) běhal i na těch pomalejších mašinách (486/66), potřebuje snížit viditelnost. A tak vznikl onen příběh o zatmění Slunce a Temném pádu. Možná, že kdybychom měli všichni Pentia, hra by se odehrávala v době Jasného vzestupu, Slunce by nezapadalo a lidé by byli utlačováni anděly. No nic, zpátky na zem. A to konkrétně do země Adenu.

V docela pěkně vykresleném, ale špatně zásobeném obchodě si doplním zásoby, vyzkouším si své zlodějské schopnosti a hurrrá do boje. Míjím nějaké jeskyně po pravoboku, když tu náhle se přede mnou ze tmy noří most. Inu most, říkám si, proč ne, [save game] a už si to mašíruju na druhou stranu. Co to ale nevidí oči mé, kde se vzal, tu se vzal, trol. A že prý ztratil kyj a jestli mu ho nenajdu, tak mne nikam nepustí. Zkusím ho tedy obalamutit. Povídám, že jeho kyj bude jistě na druhé straně a já musím nejprve tam, abych mu ho mohl přinést sem. Trol je však mým výkladem natolik zmaten, že mne prohlásí za lháře. Bohužel kyj má ještě jeden, a to pořádně těžký...

[load game]... a už si to mašíruju na druhou stranu. Co to ale nevidí oči mé, kde se vzal, tu se vzal trol. A že prý ztratil kyj a jestli mu ho nenajdu, tak mne nikam nepustí. Nu což, nabízím mu svůj, ostatně si mohu koupit nový. Trol to ale bere asi jako urážku a jeho rezervní kyj se mi vtírá do hlavy (doslova)...

[load game]... a už si to mašíruju na druhou stranu. Co to ale nevidí oči mé, kde se vzal, tu se vzal trol. A že prý ztratil kyj, a jestli mu ho nenajdu, tak mne nikam nepustí. Opět trola balamutím, tvrdím, že ho mám, ale poté nejdu dopředu. Udělám krok dozadu, dva dopředu, pak dozadu a cesta je volná. Trol totiž po shlédnutí mého ladného tance pravděpodobně zcela podlehl mindráku ze své nemotornosti a skočil do řeky.

Tak a teď vážně. Ten kyj byl samozřejmě v jeskyních, co jsem minul. Kdybych mu ho přinesl, trol by mi nabídl své služby. No co, jeho kyj měl sice svou váhu, ale byl to primitiv. Kyj jsem docela výhodně prodal, oplakal první (a zdaleka ne poslední) chybu v programu a s použitím výtahu se dostal k jeskyním položeným výše v horách. Do prvního většího bludiště se dostávám tak trochu náhodou. Zkouším, jestli pád z výšky ubírá životy a dopadnu na zcela neprobádané území. Je mi trochu líto, že jsem se tam nedostal legálně (vždyť to je holý nesmysl, aby se v dungeonu řešily problémy takhle akčně), ale nenechávám se odradit a jdu dál. Posléze pronikám do prvního patra vanguardské državy. Monotónní a stále stejné textury, plno

KOUZLENÍ NEBO FYZICKÉ NÁSILÍ?

Seslání kouzla je záležitostí velmi efektní. Po pravdě řečeno je ale jednodušší do příšery dvakrát seknout. Jí to vyjde nastejno a vy to máte dřív z krku. Vyplatí se snad jenom kouzla hromadného ničení. Mág v družině je ale nutnost kvůli léčení postav od různých nemocí, otrav a okouzlení.

příšer, které neohrozí, akorát zdrží, zavalené chodby, které když se rozhodnete jednou neprokopat, zůstanou zavalené navždy a vy máte prostě smůlu, plošinky vedoucí nahoru a dolů, až si připadáte jako v bezbariérovém dungeonu, atd. A to vše dovršil jeden velký zákys. Noční můra každého hráče. Z čirého zoufalství otvírám manuál, můj zrak padá na stranu 5. Zavírám manuál, protírám si oči, otvírám manuál. Je to pravda. Od klávesy + vede čárka k písmenům JUMP. Tak tohle jsem tedy nečekal. Vždyť je to dungeon, ne akční hra. Znechuceně usedám k počítači a skáču, skáču a skáču...

GENEROVÁNÍ POSTAV. Jako obvykle je na výběr několik ras s různými vlastnostmi. Ty se ale příliš neliší a navíc lze přesouvat body z jedné vlastnosti na druhou. Hráč si může vybrat, bude-li generovat postavu detailně, nebo s použitím archetypů (povolání). Při detailním postupu si hráč rozdělí jisté množství bodů mezi schopnosti, v druhém případě to za něj udělá počítač. Při každém postupu na vyšší úroveň jsou potom k dispozici nějaké body pro bojové schopnosti a nějaké pro ty ostatní. Systém vlastností je velmi jednoduchý. Síla určuje velikost úderu a maximální hmotnost zbraně, se kterou je postava schopna bojovat. Obratnosti je třeba k trénování všech bojových dovedností, inteligence k trénování ostatních schopností (včetně např. vybírání kapes). Síla vůle určí odolnost proti kouzlům a na zdraví závisí množství životů. Rovněž kouzla jsou velmi jednoduše vyřešena. Při každém postupu na vyšší úroveň se charakter může naučit maximálně jedno, přičemž na výběr jsou jen kouzla odpovídající mágově úrovni v kouzlení. Na herním systému *Thunderscapu* je vidět, že se autoři snažili přiblížit svůj produkt i nezkušeným hráčům, ale zároveň je patrno, že tomu nevěnovali příliš času.

NOVINKY NEPOTĚŠILY. Jak jste pravděpodobně již pochopili, pohyb *Thunderscape* je řešen stejně jako v *Doomovi.* Ovládání z klávesnice je docela příjemné a pohyb většinou plynulý. Možné jsou také pohledy nahoru a dolu, které budete díky akčnímu pojetí hry používat poměrně často. K novinkám patří již zmíněná akční klávesa JUMP a možnost pohybovat se v podřepu. Do některých chodeb se totiž normálně nevejdete. Já jsem si zvykl využívat této možnosti téměř permanentně. Za prvé si při normální chůzi nevidíte pod nohy a za druhé v některých interiérech máte pocit, že drhnete hlavou o strop.

Používání předmětů (klíče, chybějící brikety, přídavné motory) probíhá automaticky po kliknutí na místo použití. Počítač vám ale často ani neoznámí, že jste je použili a vy musíte neustále kontrolovat, jaké předměty vám chybí. Stejně tak sbírání předmětů není zrovna dokonalé. Název té které věci se objeví až v inventáři, kam musíte předměty dávat jednotlivě. A když uvážíte, že při každém vyskočení z inventáře mocně zahřmí...

Je-li ve vaší bezprostřední blízkosti nepřítel, hra by měla přeskočit do bojového módu. Říkám měla, protože často musíte před nestvůrou šaškovat celou věčnost, než si počítač laskavě uvědomí, že chcete bojovat a uráčí se do bojového módu přepnout. Zde se souboje programují po kolech, přičemž na výběr máte různé druhy útoků a obran. Můžete útočit na citlivá místa, opatrně či bezhlavě atd. Pokud máte střelnou zbraň, můžete zamířit, což zvýší pravděpodobnost zásahu o 50%. Nelogické je, že míření je kumulativní. To znamená, že po desátém kole míření vám neupadne ruka, naopak máte zásah jistý. Dále můžete kouzlit, smlouvat, uplácet, či se schovávat ve stínu. To vše však nebudete téměř vůbec potřebovat, protože většina nepřátel vás vážněji neohrozí a zbraně na ně docela stačí.

PŘÍŠERY

Příšery jsou hezky nakreslené, animace trochu hrubé, ale jinak také docela povedené. Druhů bestií je zde asi dvacet. Ty se pak vyskytují v různě barevných provedeních. Po vašich socích, kteří bojovali se zbraní, zbývá jejich nádobíčko na zemi. To jsem z počátku hodnotil kladně, ale názor jsem změnil, když se podlaha zaplnila širokými meči za čtyři stovky a já je všechny ve své hamižnosti sbíral.

DALŠÍ CHYBA. Správně by měl výtah fungovat tak, že ho přivoláte, přijede, otevřou se dveře a vy nastoupíte. Může se také stát, že ho přivoláte, otevřou se dveře, vy nastoupíte a výtah přijede. Potom se zákonitě ocitáte pod výtahem ani mrtví, ani živí a jediné co vám zbývá je nahrát si poslední pozici.

V bludištích Thunderscapu můžete potkat tři typy dveří. Jedny se otevřou vždy, další jen po použití správného klíč a nakonec ty, které můžete otevřít jen s použitím zvláštní schopnosti. Za posledně jmenovanými může čekat sladká odměna, ale nikdy nic životně důležitého.

„BRAIN-DRAINING PUZZLE". Jeho náročnost posuďte sami: *„In times long gone I watched this land. Never did I raise my hand. For a greater power did keep the serenity. Name for me that which once held authority. "* (Přeložil bych to jako „Abstraktní pojem o jehož existenci nelze v době války hovořit".)

CHODBY NEJSOU VŠE. Škoda je, že tvůrci *Thunderscapu* ještě nepochopili, že v dungeonu nejsou hlavní chodby a nestvůry. Ono by to bez nich asi nešlo, ale všeho moc škodí. Autoři se evidentně snažili každý level zcela zaplnit chodbami, a to v několika výškových úrovních. Jelikož těchto levelů je ve hře celá dvacítka, je docela únavné je všechny procházet. Někdy musíte v rozsáhlém bludišti najít jen jednu páku! Na druhou stranu jsou některé levely poměrně dobře koncipované.

Dalším velikým nedostatkem je špatná mapa. Za prvé se mapuje docela velká oblast okolo družiny, takže nevíte, kde jste již byli, ale horší však je, že ve vícepatrovém bludišti na spodní patra prostě nevidíte. Často se na mapě neoznačí místo, kde jste a to už pak je úplně nanic.

HUDBA A ZVUKY. Jen jeden hudební motiv mohu označit za vyloženě dobrý. Ne že by všechny ostatní byly vyloženě špatné, ale podle mne se vůbec nehodí ke hře. Místo stísněné atmosféry temné jeskyně, ve mě spíše evokují představy rockového koncertu pod širým nebem. Prostě moc elektrik, bicích a počítačových zvuků. Nesmíme opomenout ani vyložené paskvily jako např. skladbu, kde kombinují docela pěkný chorálový zpěv s tím nejprůměrnějším modem (hudební file s extenzí mod). Zvukové efekty jsou na dobré úrovni. Zvláště působivé jsou pak zvukové kulisy k jednotlivým prostředím (šplouchání vody, zvuky továrny, jeskyně). Bohužel i mezi zvukovými efekty se najdou vyloženě špatné exempláře.

OBTÍŽNOST. *Thunderscape* rozhodně není ušit na míru drsným pařanům. Největší problém nastal, když jsem se chtěl na jedenáctém levelu zabít, abych viděl, co se stane. Příšery jsou mírňoučké, vaše zbraně mocné. A navíc neustále nacházíte nějaké léčivé lektvary a čas od času narazíte na léčivou studánku, jejíž vodou se můžete zchlastat do němoty. Nebudete mít problémy s jídlem, pitím, vysílením, nevyspalostí, přetížením postav, nedostatkem pochodní a střeliva. Tohle všechno totiž v *Thunderscapu* chybí. Jakmile dosáhnete určité úrovně v obchodování, opustí vás finanční problémy, protože budete prodávat dráž, než nakupovat. Navíc pomocí schopnosti Xenology můžete pouhým kliknutím získat o každém protivníkovi všechny potřebné informace, takže vás nic nepřekvapí. Snad jen pády do nastražených děr. I proti nim se ale můžete chránit trénováním schopnosti See Secrets. Za zmínku snad ještě stojí, že ač vám skok z vysoké skály vůbec neuškodí, při pádu do dvoumetrové díry životy ztratíte. Ale nejen to. Někdy přijdete o své životy i když přijdete ze zdola na místo, kam jste před tím dopadli.

KDO MÁ TRPĚLIVOST. Stále ještě nemohu pochopit, jak si *SSI* může dovolit distribuovat hru, ve které jsou zcela jednoznačně chyby a nelogičnosti. O mnoha jsem již napsal a mohl bych jmenovat dále. *Thunderscape* má ale i své světlé stránky. Není to hra vyloženě špatná, a když se smíříte s jejími chybami, může vás docela chytit. Její úroveň je totiž v každém levelu jiná. Různá je grafika, zvuk, hudba, pohyb, prostředí. Zkrátka, kdo si chce zahrát *Thunderscape*, musí prostě občas zatnout zuby, zacpat si uši a doufat, že dál to bude lepší. **—Leif Mongolson**

Knihovna skrývá mnoho nezajímavých spisů o správě državy a několik zajímavých spisů o šermu (zvýší úroveň v šermu). Samozřejmě zde nesmí chybět nějaká ta tajná chodba. Co se grafiky týče, patří k tomu nejlepšímu, co uvidíte.

KOLEJNIČKY. Nezbytná součást všech dungeonů s hornickou tématikou. Tady sice nebudete jezdit na vozíčcích jako v Lands of Lore, ale stejně to stojí za to.

THUNDERSCAPE

68

grafika: 82
animace: 72
hudba: 65
zvuk: 70

testováno na: PC 486/66, 8 MB RAM, ds CD

pro: velmi rozsáhlé, různá prostředí **proti:** příliš mnoho chyb, jednoduchý systém hry, jedna možnost řešení

Kdo si chce zahrát Thunderscape, musí prostě občas zatnout zuby, zacpat si uši a doufat, že dál to bude lepší.

NEJLEVNĚJŠÍ VÁNOCE S JRC

R.E.A.L. 3DO
Goldstar 3DO - počítač ~~13990~~ 12990
Panasonic 3DO MZ10 ~~14990~~ 13990

Ovladače
Speed Pad 790
Flightstick 3DO 4290
JoyPad 3DO 1690

Hry na CD:
3D ATLAS 2790
BALLZ **1590**
BLADE FORCE **1890**
CANNON FODDER 1490
DEMOLITION MAN 1640
ESCAPE FROM MONSTER 1790
FIFA SOCCER 1890
FLASHBACK 1190
FLYING NIGHTMARES 2090
FOES OF ALI **1890**
GEX 1890
GOLDEN GATE **1890**
GRIDDERS 1890
HELL 1890
JOHN MADDEN NFL 1890
KILLING TIME **1890**
MEGARACE 1990
NEED FOR SPEED **1890**
NHL 96 ..... **1890**
NOVASTORM **1990**
OFF WORLD INTERCEPTOR 1990
PANZER GENERAL 1490
PGA TOUR GOLF 96 ..... **1890**
POED **1890**
POWER KINGDOM **1890**
PSYCHIC DETECTIVE **1890**
REBEL ASSAULT 1890
RETURN FIRE 1990
ROAD RASH **1890**
SAMURAI SHODOWN 1990
SHOCK WAVE 1890
SNOWJOB **1890**
SPACE HULK **1890**
STARBLADE **1890**
STARFIGTER **1890**
STATION INVASION 990
SUPER STREET FIGHT.II 2790
SYNDICATE 1890
THE HORDE 1690
TOTAL ECLIPSE **1890**
TRIPLE THEREAT SHANGA 1290
VR STALKER 1590
WAY OF THE WARRIOR 1540
WING COMMANDER III **1890**
WORLD CUP GOLF 1190
ZHADNOST 1690

3DO

JAGUAR™

ATARI JAGUAR
ATARI JAGUAR - počítač ~~7590~~ **6590**
ATARI CD ROM + 4 CD
- Blue Lightning, Vid Grid, Tempest 2000 Soundtrack, Myst Demo 7490
ATARI JAGUAR + CD ROM + 4 CD ..... ~~14990~~ **13990**
PHILIPS CM8833 - color monitor 8590
Barevný RGB monitor se STEREO zvukem ideální pro JAGUAR.
ATARI CAT BOX 3350
ATARI CONTROLLER 1090
KABEL MONITOR VIDEO 490
KABEL RCA AV VIDEO 490
KABEL SCART AV VIDEO 490
KABEL SCART RGB VIDEO 590

Hry v modulu
ALIEN vs. PREDATOR 2450
BRUTAL FOOTBALL 2090
BUBSY ..... ~~1790~~ 1490
CANNON FODDER 2290
CLUB DRIVE 1790
CRESCENT GALAXY ..... ~~1590~~ 890
CYBERMORPH 990
DOOM 2450
DOUBLE DRAGON V 2290
DRAGON THE BRUCE LEE ..... ~~2290~~ 1790
DUBLE DRAGON V 1790
EVOLUTION: DINO DUDES ..... ~~1790~~ 1090
FLASHBACK ..... ~~2290~~ 1790
FLIP OUT 1790
HOVER STRIKE 2290
CHECKERED FLAG ..... ~~2450~~ 1590
INT.SENSIBLE SOCCER 2290
IRON SOLDIER ..... ~~1990~~ 1590
KASUMI NINJA ..... ~~1990~~ 1590
NFL FOOTBALL 2450
PINBALL FANTASIES 1990
PITFALL 2450
POWER DRIVER RALLY 2450
RAIDEN ..... ~~1590~~ 1190
RAYMAN 2450
SUPER BURNOUT 2250
SYNDICATE 2450
TEMPEST 2000 ..... ~~2090~~ 1790
THEME PARK 2450
ULTRA VORTEK 2450
VAL D'ISERE SKIING&SNO ..... ~~2290~~ 1790
WHITE MAN CAN'T JUMP 2450
WOLFENSTEIN 3D 1790
ZOOL 2 ..... ~~1790~~ 1090

Hry na CD ROM
HIGHLANDER 2450
HOVER STRIKE 2450
Informujte se prosím o aktuální nabídce.

ATARI Lynx
Lynx II + California Games 2290
Auto Lynx 490
Brašna na Lynx ..... ~~390~~ 240
Com Lynx ..... ~~190~~ 90
Síťový zdroj 350
Lynx Screen 350

Hry na čipové kartě
APB ..... ~~690~~ 540
AWESOME GOLF 1190
BASEBALL HEROES ..... ~~490~~ 290
BASKETBRAWL 690
BATMAN RETURN 790
BATTLE WHEELS 1190
BILL&TED'S EXCELLENT 490
BLOCK OUT 690
BUBBLE TROUBLE 1190
CALIFORNIA GAMES 490
CASINO 690
CRYSTAL MINES II 790
DESERT STRIKE 1190
DIRTY LARRY 690
DOUBLE DRAGON 1190
DRACULA THE UNDEAD 1190
EUROPEAN SOCCER CHALL. 1190
FUSSBALL SOCCER 490
GAUNTLET 3 690
GOLF CHALLENGER 1190
GORDO 106 690
HARD DRIVING 690
HOCKEY ..... ~~490~~ 390
HYDRA ..... ~~490~~ 390
CHECKERED FLAG 690
CHIP'S CHALLENGE ..... ~~490~~ 390
ISHIDO 590
JIMMY CONNOR'S TENNIS 1190
KLAX 690
KRAZY ACE MINIAT.GOLF 1190
KUNG FOOD 690
LEMMINGS 1190
MALIBU BIKINI VOLEY. 790
MS.PAC MAN 690
NFL FOOTBALL ..... ~~590~~ 390
NINJA GAIDEN 1190
PAC LAND 690
PAPERBOY 790
PINBALL JAM 1190
PIT FIGHTER 690
POWER FACTOR 790
QIX 490
RAMPAGE 1190
RAMPART 690
ROADBLASTERS 690
ROBO SQUASH 690
ROBOTRON 690
RYGAR 690
S.T.U.N. RUNNER 690
SCRAPYARD DOG 790
SHADOW OF THE BEAST 690
SHANGHAI 590
SLIME WORLD 490
STEEL TALLONS 790
SUPER SKWEEK 490
SWITCHBLADE II 790
TOKI 1190
TOURNAMENT CYBERBALL 690
TURBO SUB 490
ULTIMATE CHESS CHALL. 690
VIKING CHILD 790
WARBIRDS 1190
WORLD CLASS SOCCER 490
WORLD SOCCER 590
XENOPHOBE 490
XYBOTS 690
ZARLOR MERCENARY 590

LYNX 2

2290,-

PRAHA

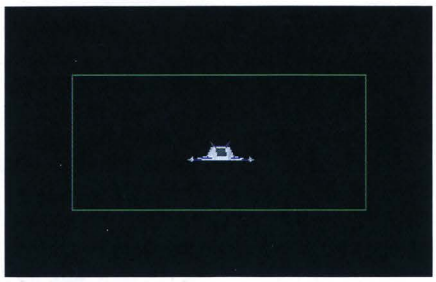
BRNO
PARDUBICE
FRÝDEK-MÍSTEK
OSTROV NAD OHŘÍ
PLZEŇ

JRC Chaloupeckého 1913, 169 00 Praha 6, tel. a fax: 02/354979, fax: 02/521258, Po-Pá 10-18
PC SHOP Vladislavova 24, 110 00 Praha 1, tel.: 02/24228640, Po-So 9-18 a Ne 10-15
COMPUTER CENTRUM Husova 8a, 602 00 Brno, tel./fax: 05/42218461, Po-Pá 9.30-17.30, So 10-12
GAME CENTRUM Štrossova 124, 530 03 Pardubice, tel./fax 040/21143, Po-Pá 9-18, So 8-11
POČÍTAČE Nádražní 1089, 738 01 Frýdek-Místek, tel./fax: 0658/23217, 20133 L.11, Po-Pá 9-17
KRATS ELEKTRONIK Staré náměstí 18, 36301 Ostrov nad Ohří, tel./fax.0164/2694, Po-Pá 8.30-12,13-17
CONSUL Nám. Republiky 12, Plzeň, tel./fax. 019/523721, otevřeno Po-Pá 10-18, So 9-12

Project Nomad

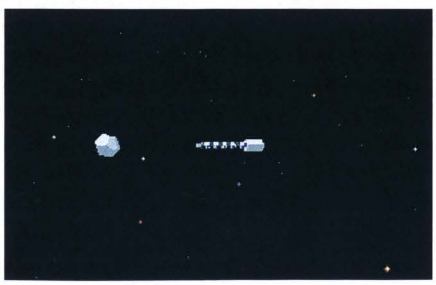
VLADIMÍR PONECHAL

GRAFIKA. Protože je to hra na pomalé počítače, jsou kosmické lodě jednoduché vektorové.



SYSTÉMY. Autoři pozemskou kosmickou loď zaplácali různými systémy.

platforma:	PC
minimum:	286 AT, 0,5 MB RAM, Sound Blaster
typ:	simulátor
žánr:	sci-fi
producent:	Papyrus
vydavatel:	GAMETEK
prodejce:	Games World
datum vydání:	1993



KATAPULTACE je neodvratná

Grafika vesmíru není nic moc, ale na hraní to stačí.

Lidstvo si od malička přeje vydat se ke hvězdám objevovat nové světy, které by se mu staly novými domovy.

Je 27. říjen 2023. Země spojila své síly a vyvinula super výkonnou kosmickou loď... Ano, je tady *Project Nomad*. Mnozí z vás si možná položí otázku, proč? Je pravda, že je to hra z roku 1993, jenže v té době to byla perfektní hra, která naplnila noční nudění nejednomu otrlému pařanovi a dodnes se prodává. Vzniklo mnoho vesmírných simulátorů, dobrých i zlých. Nomad podle mě patří do té první skupiny, a proto proč neoprášit prach ze staré a dobré hry?

KDYŽ SE HRAJE. Hra vás přivítá krátkým intrem, kde se dozvíte, co se máte dozvědět. Po zapsání svého jména a jména vaší ctěné kosmické lodi vám poděkuje kovový hlas. Létáte kosmickým korábem. Ten má protáhlý tvar a vypadá jako nějaký podstavec. Vpředu je modul, ve kterém se nacházíte, následovně po něm je úložný prostor a na konci jsou motory. Dále je kosmická loď vybavena různými přídavnými zařízeními, které slouží na zlepšení parametrů a výkonnosti. Samozřejmě, že si můžete zařízení také dokupovat. Ve vesmíru existují různé civilizace. Jedny jsou přátelské a jiné zase ne. Je potřeba si dávat pozor hlavně na takzvané Korky, kteří jsou velmi nebezpeční. Celá loď se ovládá pomocí panelu, který najdete v pravém dolním rohu. Tady máte na výběr. Navigace. Buďto si můžete vybrat planetární nebo hvězdnou mapu. Další drobnosti jako obývané, neobývané planety, jaká rasa tu kterou planetu obývá, tam samozřejmě také nemůže chybět. Po výběru cíle následuje hyperprostorový skok, který vás bezpečně dostane na místo, na kterém si přejete být. Další možností je skenování. Můžete skenovat planetu. V tom případě se vám na obrazovce objeví zvětšenina a mapa planety. Vedle mapy najdete takové detaily jako atmosféra, forma života, minerály, název planety, jestli je obývána, hospodářství... Pokud nebudete mít potřebné přístroje, namísto výsledků se objeví jenom otazníky. Druhou možností skenování jsou kosmické lodě, které se nacházejí ve vaší blízkosti. Po zaměření se vám objeví na obrazovce, co je to za loď, která rasa ji postavila, třída, v jaké vzdálenosti se nachází, jaké postavení má a jaký zbraňový arzenál používá. Pokud se moc nudíte nebo snad chcete dělat obchod, tak se vám hodí třetí položka a to komunikace. Máte samozřejmě na výběr. Jestli chcete komunikovat s planetou, (Když je neobývaná ani se o to nepokoušejte. To byla rada pro ty inteligentnější z nás.), nějakým létajícím nesmyslem (to mám na mysli kosmickou raketu) nebo také můžete vyslat signál MAYDAY. Nevím, proč mi na něj nikdy nikdo neodpověděl. Pomocí komunikace se teda dělá obchod. Můžete vyměnit čokoládu, je to asi nedostatkové zboží ve vesmíru, za turbo do motoru, za zbraně nebo za nějaké jiné ve vesmíru tolik potřebné vymoženosti techniky (jen by mě zajímalo, jak vyřešili autoři nekompatibilitu mezi zařízením cizí civilizace a naší, ale to raději nechám být). Můžete totiž nakupovat zařízení i od úplně cizí civilizace. Po uzavření obchodu zhlédnete krátkou animaci sondy, která se oddělila od své mateřské lodě a postupuje k té druhé. Bohužel vesmír není moc bezpečný a vaše kosmická loď nevydrží zase všechno. Proto potřebujete i nějaké zbraně. Na střílení a ničení slouží ikona „Combat".

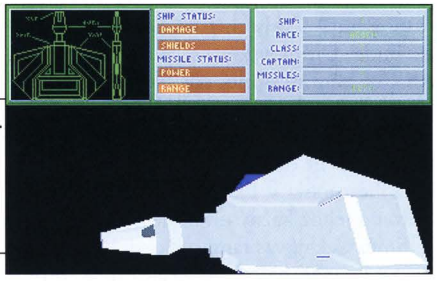
NOUZOVÉ PŘISTÁNÍ

Po zničení vaší kosmické lodě následuje nouzové přistání na neznámé planetě... a nevypadá to vůbec pěkně.

ZAČÁTEK. Hra před začátkem vyžaduje zapsání.

KOMUNIKACE A OBCHOD

Tady se střílí. Můžu vás upozornit, že standardní zbraňové vybavení lodi vám vystačí tak na menší ohňostroj, a ne na bitevní destrojer. Proto nakupujte, nakupujte až do zblbnutí. Položkou „Engineering" si zjistíme, co v naší drahé plechovce vezeme a jakým arzenálem systémů a zařízení disponujeme. Další položkou je takový malý diář, ve kterém si můžete přečíst nebo vyhledat, u které planety jste se zdržoval a samozřejmě, kdy jste se tam zdržoval. Poslední položkou v hlavním menu je option hry, který zvládá základní funkce jako save a load.



MYŠLENKA A HRATELNOST nezaostává. Na obrázku je skenování kosmického korábu.

ZPRACOVÁNÍ A POCITY. Vzhledem k tomu, že *Nomad* je stará hra, musím brát grafiku, hudbu a zvuky trochu jinak. Proto se nebudu přímo v recenzi zabývat těmito položkami. Nechám si to do hodnocení. Jenom u zvuků chci poznamenat, že na svou dobu byly velmi pěkně zpracovány. Jinak hratelnost je vcelku velmi dobrá a ten, komu nebude vadit slabší grafika, si celkem dobře zahraje. Nevyhnu se dojmu, že autoři chtěli silou moci napodobit filmové trháky některými efekty. Naštěstí to hře jenom prospívá.

Tak teda, zastupujte lidskou populaci ve vesmíru dobře a neudělejte nám ostudu.

—Vlapon

PROJECT NOMAD

50

grafika: 40
hudba: 40
zvuk: 45

testováno na: 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, SB 16 ASP

pro: odpočinková hra, po tolika přetechnizovaných simulátorech **proti**: starší hra, a tím pádem slabá grafika

Starší vesmírný simulátor s vysokou hratelností.

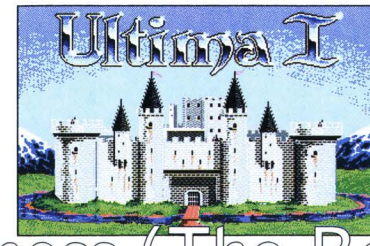
PLANETY

Planety jsou sice trochu kostrbaté, ale celkem slušně vykreslené a samozřejmě rotují.

LANGMaster® ANGLIČTINA PRO VŠECHNY
Ježíšek pro celou rodinu
Heinemann Guided Readers
Collins COBUILD Student's Dictionary
Multimediální výukové kurzy angličtiny na CD-ROM
Multimediální anglický výkladový slovník na CD-ROM
CD-ROM CENTRUM
Branická 112, 147 00 Praha 4
tel.: 02/46 34 55-7
fax: 02/46 08 18
PC SALON, Palác u Hybernů, 6. – 13. 12. 1995

Ultima 1:

The First Age of Darkness (The Beginning)

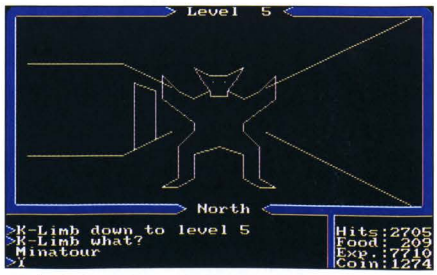


ÚVODNÍ OBRÁZEK se k celé hře vůbec nehodí. Navozuje spíš dojem pohádkové Daventry, než Sosárie plné démonů a hrdlořezů. Moc bych za to nedal, že byl ke hře „přilepen" až dodatečně, při jejím přepisu na PC.

platforma: Apple Macintosh, PC
minimum: úplně nejmenší konfigurace PC jakou si umíte představit, Apple II
typ: RPG
žánr: fantasy říznutá science fiction
počet hráčů: jeden
tvůrce: Richard Gariott
distributor: původně California Pacific, v současnosti Origin
datum vydání: 1981

LOLO. Města jsou spíš malé vesnice znázorněné více méně symbolicky. Nás bude daleko více zajímat malá postavička, která si tu prozpěvuje svůj hit „Ho eyoh he hum". Tento bard se jmenuje Iolo a v první Ultimě hraje jen jako statista. Dobře si jeho jméno zapamatujte, protože se s ním ještě v dalších dílech setkáme. A ne jednou.

MĚSTA A HRADY. Stejně jako v nedávném megahitu Knights of Xentar, nebo Game Boyácké legendě Zelda Ultima 1 zobrazuje města a hrady jen jako ikony. Teprve když na obrázek vstoupíte s postavičkou a zvolíte Enter, dostanete se dovnitř.



DRÁTOVÁ GRAFIKA dungeonů se trochu liší ve verzi na PC a na Maca. Toto je ukázka z PC verze.

Ultima 1: První věk temnoty (Začátek)

KAREL TAUFMAN

Tak jsme se konečně dočkali! Recenze na Ultimu 1 je definitivně nejopožděnější recenzí, která byla v Excaliburu kdy vytištěna. Vychází po více jak čtrnácti letech po vydání hry! Impozantní, i když ne právě lichotivý rekord vyrovná přesvědčivě fakt, že Excalibur je zároveň prvním herním časopisem v Čechách i na Slovensku, který se bude Ultimovskou sérií tvrdě zabývat. Aha, už vám to došlo, co? Nechám vás ještě chvilku převalovat tu myšlenku mozkovými závity, táák, to by mohlo stačit. Skutečně, toto je první díl celého seriálu, který bude od tohoto čísla v Excaliburu pravidelně vycházet a jehož každý díl bude věnován jedné Ultimě. Čekají vás fantastická dobrodružství Avatara a jeho přátel. A čekají i mne, protože před každou recenzí budu MUSET hru pořádně zapařit. Ach ta práce, člověk neví kam by dříve skočil, ale na druhou stranu, co bych pro vás neudělal. Ke každé recenzi bych rád vydal i kompletní návod, kompletní ve smyslu skutečně kompletní. Už teď pracuju na tom, abych odhalil tajemství jeskynního obydlí za kládami na severní straně údolí v Paganu, ale ani oficiální guide se o něm nezmiňuje. Na pátrání mám zhruba sedm měsíců, protože se jedná o Ultimu VIII a pokud v ní neodhalím nějaká neuveřejněná tajemství, návod psát nebudu. Pokud někdo z vás odhalil tajemství té zapeklité jeskyně, dejte mi, prosím, vědět do redakce.

Ultima 1 nese podtitul První věk temnot, ale najdou se prameny, které ji doplňují podtitulem The Beginning - Začátek. Dnes se už těžko dozvíme, který z titulů byl na světě první. Pravděpodobně zní dokonce verze, která říká, že oba byly ke hře přilepeny dodatečně, stejně tak jako číslo jedna za názvem. Okolo téhle Ultimy je vůbec spousta věcí, které tak nějak „nesedí" atmosféře jejích pokračování a důvod je jasný. Richard Gariott teprve začínal a učil se. Svět Sosárie teprve nabýval podob a rozbrnkával struny jeho fantazie. Jak si pozorný hráč všimne, ačkoliv je Avatar vysazen hned u hradu Lorda Britishe, není ve hře ani zmínka o tom, že to byl právě on, kdo sem Avatara pozval, jak tvrdí nová dokumentace. Lord British má vůbec slabší místo ve hře a úkol na který hráče vyšle není dokonce ani nutný k dohrání hry. Zdá se, že teprve při tvorbě Ultimy 1 se do něj Richard Gariott zakoukal a zvolil si ho jako svoje alter-ego.

Jak všichni dnes víme, je Avatar pozemský kluk, který se do Britannie teleportuje branou v kamenném kruhu nedaleko od jeho zahrady na Zemi. V Ultimě 1 o tom ale není ani vidu ani slechu. Avatar je prostě rytíř, který se volně potuluje po Sosarii, zabíjí monstra, krade jim peníze a ve volném čase plní úkoly, které mu zadají panovníci jednotlivých území. Ač je to s podivem, každý ze čtyř kontinentů má hned dva hrady a tím také dva krále. Jak se snesou, to je už otázka.

Čas, ve kterém se v Sosarii ocitáte, nepřeje štěstí a radovánkám. Nadchází čas apokalypsy a zlý čaroděj Mondain se chystá smést všechno živé z povrchu země. Při tom Mondain nebyl vždy tak odporně zlý, jako nyní. Patřil do magické rodiny, kde se kouzelnické povolání přenášelo z generace na generaci. Jeho otec byl však se synem v rozepři a odmítal mu předat svůj dar nesmrtelnosti. Konflikty mezi oběma mágy se jednoho dne vyhrotili v otevřený boj, ve kterém byl Mondain senior zabit (ten dar nesmrtelnosti asi nebyl zase až tak neprůstřelný). Mondain junior byl zděšen svým činem a uchýlil se do ústranní, daleko od všeho živého. Nahlodáván pocitem viny, strachem a touhou po nekonečném životě, začal pološílený mág zdokonalovat svá umění. Aby se otci ještě více pomstil a zároveň aby se ochránil před pomstou mágů, které se obával, začal Mondain pracovat na svém vlastním prostředku nesmrtelnosti. Po dlouhém úsilí se mu nakonec podařilo vytvořit magický krystal, jehož síla mu nejenom dávala obrovskou moc, ale také nekonečný život. V opojení svou mocí obrátil Mondain svůj hněv na lid Sosárie a začal metat černou magii po celém světě. Jeskyně v horách ožily zrůdami děsi-

vých tvarů a podob a za chvíli nebylo bezpečno ani na zemi. Všude se potloukaly hordy hrdlořezů a zabijáků nelidského původu. Na mořích přepadávali lodě mořští draci a ještěři. Sosárie se změnila k nepoznání.

Zničení zlého čaroděje Mondaina a nastolení řádu v Sosarii je také Avatarovým cílem v této hře. Jak mu postupně radí různé NPC postavy, musí objevit stroj času, aktivovat ho kouzelnými diamanty a pak se vrátit časoprostorem do doby, kdy Mondain ve své laboratoři magický krystal teprve dokončuje. Pouze tak ho lze zastihnout ve stavu, kdy ho může smrtelník porazit (doporučuji přečíst odstavec o Ultimě IX v sekci o hrách Originu v profilu Originu v tomto čísle Excaliburu - i v této hře bude Avatar muset porazit smrtelníkem neporazitelného, ale způsob bude zcela odlišný).

Jak jsem už naznačil, není děj hry lineární a hráč si může vybrat, které subquesty dokončí a které ne. Bohužel nikdy předem neví, za kterou misi dostane jen zaplaceno a za kterou mu darují jeden z potřebných krystalů. Subquesty nejsou nijak pestré. Většinou se jedná o zabití nějaké příšery (většinou až někde ve spodních patrech dungeonů) a nebo objevení některého ztraceného zeměpisného bodu.

Boje ve hře jsou všechny založeny na tazích. Teprve po hráčově pohybu vygeneruje počítač pohyb NPC postav okolo, což má ten příjemný efekt, že si můžete v klidu rozmýšlet, jak mezi těmi pěti bandity proklouznete. Stejně tak v dungeonech můžete stát s příšerou proti sobě dlouhou dobu, než boj pokračuje.

Na boje, kterých je všude kolem plno je Ultima 1 vybavena docela slušně propracovaným systémem zbraní a kouzel. Jsou tu chladné zbraně jako meč, nebo dýka, ale také střelné zbraně jako luk a šípy. Kouzla jsou jak útočná, tak pomocná. Magická střela zasáhne protivníka na dálku, Ascendo vytvoří žebřík do vyšších pater dungeonů, Open otevře magickou bariéru apod.

Ty hráče, kteří se probojovali jen některými posledními díly série, překvapí možnost cestování raketoplánem do vesmíru. Co víc! Ve vesmíru se dokonce pohybujete třemi různými kosmickými loděmi a odstřelujete jakési TIE Fightery. Na jiné planety se bohužel létat nedá, ale co bychom v jedenaosmdesátem nechtěli. Richardovi se prostě podařilo skloubit dohromady žánr fantasy a science fiction. Otázkou je, do jaké míry to byl úmysl a do jaké jen nerozhodnost na který směr se zaměřit. Byla to ostatně Gariottova první komerční hra a rozhodně měl právo na trochu obav z neúspěchu, pokud se netrefí do vkusu hráčů.

Grafický systém Ultimy 1 vás hned na první pohled překvapí svou podobností Knights of Xentar, nebo Zeldě a podobným hrám. Chodíte po krajině zobrazené z ptačí perspektivy, kde jsou města zobrazena pouze symbolicky. Chcete-li do města vejít, dostanete se do zvláštní obrazovky. Pochopitelně jsem se před chvílí nevyjádřil přesně. Jsou to výše jmenované hry, které se podobají Ultimě, ne Ultima jim. Trochu si pohrávám s myšlenkou, že by snad Ultima 1 byla první hrou, která tento systém použila, ale schází mi k tomu historické prameny. Snad se mi to podaří vyšpiónovat dříve, než tuto sérii článků ukončíme.

Již v jednaosmdesátém obsahuje Ultima také 3D dungeony viděné vlastníma očima. Pohyb sice není plynulý jako třeba v Zig Zag, ale Beholderovský - po čtverečcích. Otáčíte se po devadesáti stupních. Díky drátové grafice a abscenujícím texturám je občas možné zpanikařit a ztratit se. Ačkoliv je na čtyřech kontinentech dungeonů požehnaně a každý z nich je skutečně hluboký deset pater, netrpí velkou originalitou. Hezkým prvkem jsou tajné chodby, které musíte hledat příkazem Search a magická pole bránící postupu chodbou. Ačkoliv je na každém patře jeden žebřík do každého z přiléhajících pater, každý speleolog za chvíli ocení kouzla, která vytvoří cestu skrz. Bohužel jsem už ve druhém dungeonu, který jsem navštívil začal instinktivně cítit, kde jsou tajné dveře a s postupem času mne tyto prostory začaly výslovně nudit. Na dnešní dobu jsou prostě málo komplikované a nápadité a proto je budete muset brát s rezervou.

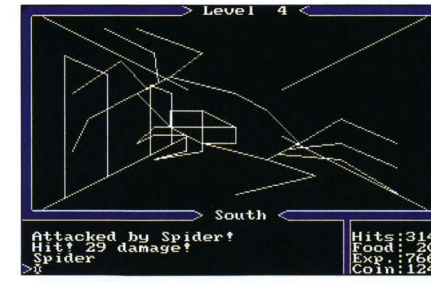
Veškerá funkce dungeonů je skutečně pouze v tom, najít nějaké peníze, pobít příšery a tím také případně splnit nějakou misi. Dnešnímu hráči se může zdát podivné, proč je tedy ve hře tolik desetipatrových bludišť. Ten kdo ale pamatuje ranná léta osmibitů, potvrdí, že jednou z vlastností dobré hry byla i rozlehlost. To Ultima rozhodně splňuje.

Interface hry je plně založen na ovládání klávesnicí. Hráč zadává příkazy pouhým stiskem klávesy s počáteční literou příkazu - E=Enter. To ale vytváří problémy u příkazů, které mají stejné začáteční písmeno. U hesla Exit je použita alternativní fonetická forma X-it. V podstatě to je hezky elegantní řešení, které ponechává svižnost ovládání. Richard už v této době skutečně myslel na uživatele.

V Ultimě 1 vytvořil Gariott na svou dobu nezvykle interaktivní svět. Podobně jako v budoucích Ultimách, i zde je velký výběr dopravních prostředků. Je tu kůň, kára, loď i raketoplán. Každý má své výhody i nevýhody. Ve městech můžete dokonce kromě nakupování i krást, což se může hodit po oživení, kdy nemáte ani vindru. Skutečné fanoušky RPG-ček pak nadchne sytém vlastností hlavní postavy a jejich vylepšování. Ačkoliv je všechno na první pohled nesmírně simplifikované, v podstatě se od té doby tak moc nezměnilo.

Ultima 1 je stará čtrnáct let. Někteří naši čtenáři v té době ještě nebyli na světě a mnozí ještě neuměli číst a psát. Je krásné, když si to uvědomíte a když pocítíte, jak je tento kousek programu součástí historie. Nemůžu se dočkat časů, kdy se bude historie počítačových her vykládat na univerzitách stejně, jako dnes film, hudba nebo literatura. **—KaT**

BOJE na zelených pláních Sosárie jsou běžnou záležitostí. Ze začátku vám pomáhají zvyšovat vaše schopnosti, ale později už budou na obtíž. V té době si už naštěstí budete moci dovolit vznášedlo, nebo alespoň koně, kteří setkání s bandity předejdou svou rychlostí.



PŘÍŠERA. Nejnebezpečnější je, když si na drátovou grafiku dungeonů zvyknete a pak na vás vybafne takováhle příšera. Poskočil jsem na židli stejně, jako když mne v Doomu 1 poprvé zaskočil Cyberdemon. Jak vidíte, grafika není všechno.

ULTIMA 1: FIRST AGE OF DARKNESS (THE BEGINNING)

89

grafika: 91
animace:
hudba: 0
zvuk: 10

testováno na: 486/33 8MB RAM

pro: rozlehlé podzemní prostory, obrovský svět s pevninami i moři, budování Postavy ve stylu stolních RPG **proti:** než se postava vypracuje na požadovanou kvalitu, dlouho to trvá

speciality: dočkáme se pokračování?

Hodnotím vzhledem k době vzniku hry (takže se přeneste do začátku osmdesátých let):

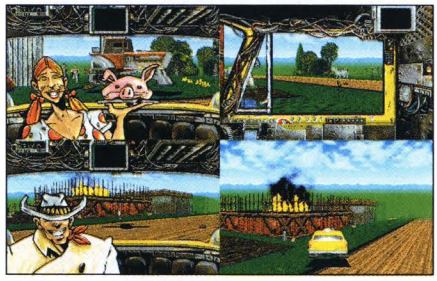
platforma:	PC-CD
minimum:	486 DX/33, 8 MB RAM, CD, VESA
doporučeno:	486 DX/66, ds CD
typ:	simulátor
žánr:	bloody sci-fi
počet hráčů:	1
producent:	Game-Tek
tvůrce:	Game-Tek
prodejce:	Vision
datum vydání:	listopad 1995

Roadwarrior - Quarantine II

Lehce prošedivělý Quarantine v novém, lepším kabátě.

KAREL FLORIAN

Kemo City se stalo centrem děje v předchozím díle zmíněné hry *Quarantine*. Snad každý, kdo v té době vlastnil počítač (stačila bohatě 386ka), si *Quarantine* (Q) sehnal a rozplýval se nad ďábelsky rychlým grafickým 3D systémem, který každého ohromil svou plynulostí a dynamikou, a to na jakémkoliv stroji. Nevýhodou *Quarantinu* bylo, že se brzy omrzel a mnohdy nepřehledná situace na silnici v pokročilejším stádiu hry drásala nervy. Dohráli ho jen zavilci, kterým žádná z nevýhod této hry nevadila. Přes veškerou spornou brutalitu a krvavost měl *Quarantine* obrovský ohlas u hráčské veřejnosti a nějaký ten čas se držel na žebříčku nej-her. A právě pro velký úspěch se firma Game-Tek rozhodla vydat díl druhý s názvem *Roadwarrior - Quarantine II* (RW).



Úvodní intro plné comicsových obrázků je velmi pěkné, stejně jako comicsový časopísek dodaný v krabici.

Momentálně mířím na štafl (stanoviště), abych vyzvedl další psychopatickou kreaturu, která bude chtíti kohosi oddělat. K tomu vám dají auto, zbraně a notnou dávku času.

Ve městě se jezdí všude, nejlépe však v protisměru. A tady je ulic tolik, že jakákoli orientace je prakticky nemožná a zcela zbytečná.

BOJOVNÍK TĚLEM I AUTEM. Bude každý, kdo si sedne za pomyslný volant tohoto futuristického vozidla. Automobil, vyzbrojen jakoukoliv myslitelnou i nemyslitelnou zabíjecí technikou, je tím nejlepším prostředkem, kterak se probít všemi místy, kam se během hry dostanete, až na velký konec, kde hra končí. Místa, kde budete během hry jezdit jsou různorodá až k zešílení, protože oproti prvnímu dílu přibylo MNOHO lokací a hra se již neodehrává pouze v centru City, ale průběžně na několika místech, přičemž Kemo City Prison je zastávkou konečnou. Ze začátku se musíte probít na autodromu soubojem a závodem, abyste se poté mohli zařadit mezi ostatní vozidla na poušti, která je pouhou mezijízdou na trase Autodrom - Flagg City. Pak musíte odjezdit několik misí ve Flagg City, abyste se probojovali do dalšího města. Tímto stylem je možno dojít až na zdárný konec této štrapáže. Cesta je to předlouhá, kupodivu ani ne moc obtížná, ale v pozdější fázi hry přejde v šedý stereotyp a nudu.

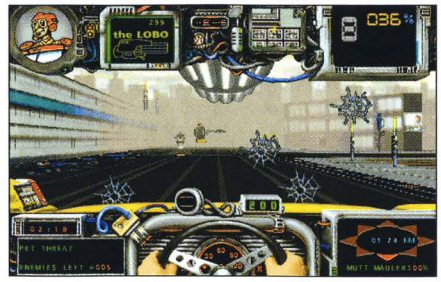
Lobo zapracoval. Mužík válející se na silnici není bezdomovec, jak by se mohlo na první pohled zdát, alébrž civilista, kterého jsem krutě sejmul. Hahááá!

Není to pavučinka, co se blyští na mém předním skle vyčištěném pošlou slepicí. To je díra po kulce, která před chvílí prosvištěla okolo hlavy mé. Uff!

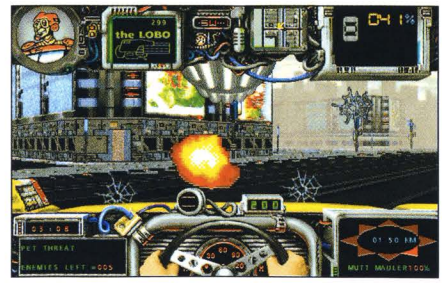
ZMĚKLI nám Game-Tečáci. Srovnat obtížnost prvního a druhého dílu je podobné jako porovnání Eiffelovky s petřínskou rozhlednou. Jestli se vám zdál *Quarantine* pekelně obtížný, zvláště pak ve finálních levelech, je RW přesně pro vás. Obtížnost je ze začátku téměř nulová a i když se pak postupem doby zvyšuje, je to vzestup opravdu minimální. Pravděpodobně největším problémem je okamžitá ztráta orientace při příjezdu do Flagg City. Po takřka přehledném autodromu a poušti se ocitnete ve změti ulic, nadjezdů, výtahů, kanálů a to všechno v sobě si podobných barvách, které vytvářejí jednolitou hnědou vrstvu nazývanou silnice, která se klikatí, kříží mezi domy, billboardy a hlavně obrovskou spoustou aut. Ta vám natolik znepříjemňují jízdu a orientaci v prostoru, že se občas naštvete, třísknete do klávesnice a zařvete mocným hlasem: „Ale tak sakra, vypadněte už vode mě!!!“ Auta vás samozřejmě neposlechnou a ještě do vás začnou střílet vším, co mají při ruce. Tahle skutečnost ale obtížnost zvyšuje opravdu minimálně a tak když jezdíte optimální rychlostí a opatrně, pokud to jde, dojedete na místo určení vždycky načas.

HEKTOLITRY KRVE. A výkřiky bolesti i vzteku potkáte na každém metru své jízdy. Oproti prvnímu dílu přibylo chodců, kteří se z jakýchsi záhadných důvodů vrhají pod přední nárazník vašeho vozu téměř automaticky, jako kdyby to vždycky bylo náplní jejich života. RW je, jak již sám název napovídá, koncipován zcela v jiné rovině nežli Q,

Matějská pouť. Neváhejte vstoupit na nejslavnější atrakci Evropy! Kdo vstoupí, neprohloupí. Vážení přátelé, ano!



Dírama ve skle nepříjemně táhne a to ani nemám malý stan. Ten létající autokdosi je čistič ulic. Neparkujte v jeho trase!



Výbuch! Zákazník na zadním sedadle se tváří úplně přihlouple a zdá se, že má potěšení z rasáren dějících se na ulici. Asi je to sadomasomutant!

Reklamy nejsou jenom na malých televizích v domovech našich, ale i na ulicích. Tvůrci obrazovek na Muzeu (trasa C) se zřejmě touto hrou inspirovali.

totiž v rovině silničního bojovníka. Nejezdíte už jen tak nazdařbůh, ale pokaždé zajíždíte na místo nástupu, kde nastoupí podivný zjev a uloží vám nějakou tu misi. Mise se odehrává s každým zákazníkem a nekoná se tudíž akce typu „zavez mě tam a tam, za tolik a tolik, a máš na to tolik a tolik...", ale namísto toho tam vleze ženská s krvavou motorovou pilou a poručí vám vyhodit do vzduchu gigantický billboard. Zajímavé je, že za misi nedostáváte zaplaceno, ale namísto toho jste automaticky vyzbrojeni tou kterou zbraní určenou pro misi. Pokud splníte úkol do časového limitu, je to OK a zákazník buď zadá další štaci nebo vystoupí a vy si zajedete na parking pro dalšího tvora. V opačném případě, tedy když nesplníte úkol, ať už z jakýchkoli důvodů, dostáváte bezpočet nových šancí (jednou jsem to zkoušel a když počet přesáhl patnácku, vykašlal jsem se na to) a máte tak více času naučit se co a jak na kterého nepřítele. Mise se povětšinou skládají z vyhazování čehokoli, zabíjení čehokoli a totálním ničení čehokoli nebo kohokoliv (universalmaso - pozn. Amph). Největším šokem bylo to, že auto se sice během mise ničilo, ale pokud jste misi nesplnili a štamgast vám dal novou příležitost, auto se zničehonic opět vyspravilo a nabilo. Pravda, je třeba napsat, že na každou novou šanci dostáváte méně munice v ohledu na to, kolik jste jí spotřebovali posledně. V dalších fázích hry, lépe řečeno v dalších lokacích, se již jezdí dle zaběhnutých pravidel a RW tím dokazuje, že taxikaření není lehké živobytí. Mise se střídají s normálními jízdami se zákazníky a peníze se jen hrnou. Chytře zkombinované.

OVLÁDÁNÍ. Doznalo radikálních změn. Přibylo několik funkčních kláves, pro změnu ubyla „nadávací" klapka a trubka. Co se dá dělat? Nic. Více pohledů z auta, podobných jako v *Nacárech*, doplnilo mezírku vytýkanou v prvním dílu. Můžete řídit ze všech možných pohledu, přičemž nejlepší je to z předního nárazníku.

PŘESTOŽE. Hra běhá v SVGA rozlišení, je i na DX2 velice svižná, neřku-li dábelsky rychlá. Když už se bavíme o grafice, nemohu se nezmínit o tom, že celá hra je dělaná formou comicsu. Veškeré meziobrázky (tady někde okolo) jsou kresleny naprosto dokonalou comicsovou grafikou a navíc v celé hře nenarazíte na jedinou digitalizovanou animaci. Všechno je to jako comics a navíc máte jeden přiložen přímo ke hře v krabici. Skvělé.

PIONEER. Mi to jen tak tak zvládnul. Skvělý zvuk vás doprovází na každičkém kroku, stejně jako skvělá hudba. Dunění nárazů, střelby a vůbec doznalo jen minimálních změn, ale přesto zůstává na velmi vysoké úrovni.

ZBÝVÁ. Už jen konečné resumé. Shrňme tedy fakta do kupy. RW dostal do vínku nový žánr hry, komplexnější ovládání, obrovskou rozlohu a o trochu větší zábavu. K tomu připočtěme super grafiku, hudbu, zvuk a také velmi vysokou hratelnost. Vcelku nám to dává slušnou hru, která o kousek předstihla svou starší setru. Jen tak dál.

—Roger T.

ROADWARRIOR - QUARANTINE II

83

grafika: 85
animace: 86
hudba: 80
zvuk: 80

Testováno na: 486 DX2/66, 16 MB RAM, 1 MB SVGA, ts CD, SB

pro: svižná hra, zábava, grafika a nový systém hry **proti:** v pozdějších fázích lehce stereotypní

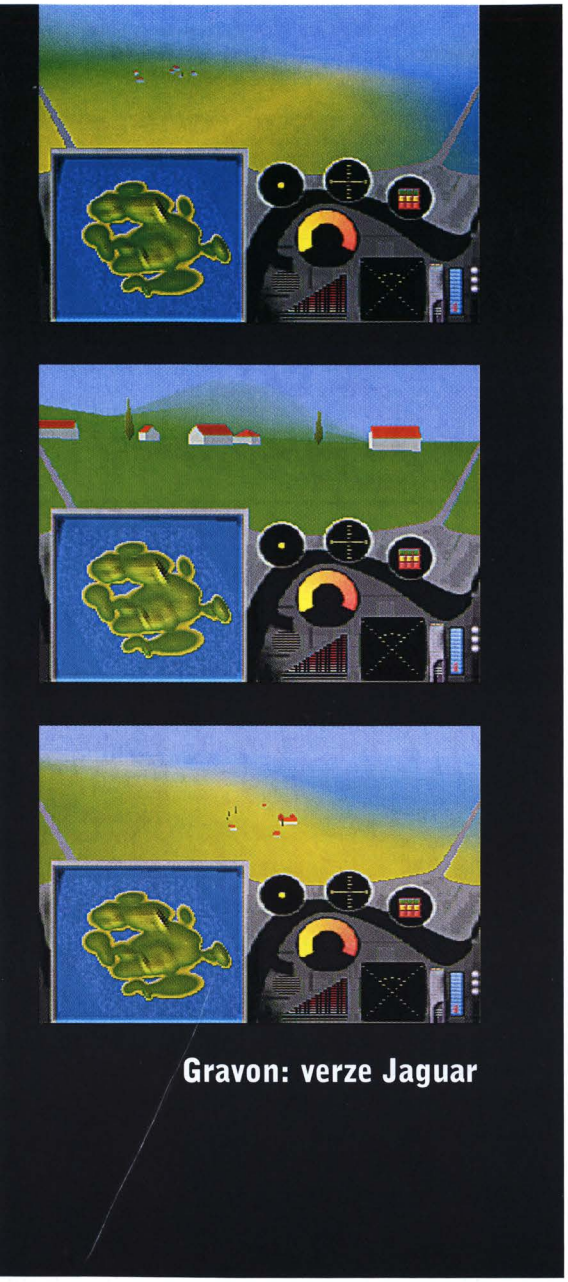
Zdařilý výtvor překračující *Quarantine* ve všech směrech.

ROZHOVOR S ONDŘEJEM ŠPANĚLEM

Excalibur vám přináší exkluzivní rozhovor s Ondřejem Španělem, 24letým studentem VŠ, programátorem firmy Suma, jediným vývojářem her pro Atari Jaguar ve východní Evropě a asi jediným českým vývojářem, o jehož produktech si počteme i v prestižních anglických herních časopisech. Tomuto programátorovi je v jiných časopisech s oblibou přidělována ruská národnost (co si budeme povídat, zeptejte se cizince, kde je ČR).

JAN NORYNA, JAN VALENTA

„Všechno je otázka kompromisů,



Gravon: verze Jaguar

Exc: Jak a kdy ses dostal poprvé k počítačům?

ONDŘEJ: Když jsem byl v sedmý třídě, tak můj starší bratr přivezl ze Švédska počítač TI 99/4 - snad první domácí počítač na světě. To bylo v době, kdy se Spectra prodávala asi za čtyřicet tisíc. Po Texas Instruments jsme dlouho nic nekupovali a můj starší brácha zvažoval, co dál. Já jsem v tý době znal hodně kamarádů, který měli Spectrum a hrozně jsem ho chtěl mít. Pak se v Tuzexu objevily osmistovky, takže tam tehdy brácha koupil osmistovku a tak jsme se dostali k Atari. Potom bratr koupil STéčko, klasické 1040STFM, a pak jsem si koupil Falcona.

Exc: A Jaguar?

ONDŘEJ: Mám ho tady od loňského prosince díky smlouvě uzavřené s JRC. Plány na vývoj jsem měl už v době, kdy jsem se o Jaguaru dozvěděl.

Exc: Proč právě ATARI Jaguar?

ONDŘEJ: O Atari Jaguar jsem se dozvěděl jako o první Hi-end konzoli, myslím, že také první byla, a měl jsem možnost vývoj zahájit. Tak proto.

Exc: Co takhle vyvíjet pro PC, Saturn či Playstation?

ONDŘEJ: Teď mám dost práce s Jaguarem. Jaguárová verze mi dá dost práce a co bude potom, to se neví. Co se týče PC, Gravon je dost náročný jak na grafiku, tak na zvuk, tj. 65 536 barev (pouze u verze pro Falcona, Jaguarovská verze využívá 32bitového Truecoloru) a DSP čip. A nemohu po majitelích PC vyžadovat Truecolor kartu a určitý typ DSP. To už to mohu rovnou programovat na Falcona. U Saturna je problém ještě horší - umí zobrazit pouze 32 000 barev, což se sice může zdát hodně, ale jak jste se mohli přesvědčit, je to málo. Mimo jiné mi na tyto stroje nikdo nenabídl možnost vývoje.

Exc: Prozraď nám, jaký má výpočetní výkon ATARI Jaguar? Mohl bys jej k něčemu přirovnat?

ONDŘEJ: Jak na co. Mandelbrotovu množinu ve 256iteracích v běžném TV rozlišení počítá zhruba 6,5 sekundy. To je oblíbený fraktál na měření výkonnosti počítače. Firmy se předhánějí v tom, kdo ho dokáže spočítat rychleji. Pentium na 60 MHz by ho asi počítalo stejnou dobu, možná o trošku rychleji. Grafické a hudební možnosti jsou však mnohem vyšší, než u dnešního PC.

Exc: V současné době se hovoří o tzv. válce konzolí. Který stroj má podle tebe naději na úspěch? Myslíš si, že je to právě ATARI Jaguar?

ONDŘEJ: Nemyslím si, že by bylo nutné, aby z této „války" vyšel jediný vítěz. Ani dnes nemůžeme jednoznačně říci, jestli na trhu 16bitových konzolí byla úspěšnější Sega či Nintendo, oba měli velký kus trhu. Zatím se mi zdá, že Jaguar má dostatečnou instalovanou bázi a dostatečnou dynamiku toho, jak se prodává i jak na něj vznikají nové programy, aby představoval udržitelný a komerčně výhodný trh.

Exc: Nuže, přejděme k tvé nejnovější hře. Hodněkrát zde padlo slovo Gravon. Mohl bys ho čtenářům trochu přiblížit?

ONDŘEJ: Gravon je simulátor vznášedla, na Jaguaru i simulátor vrtulníku a jeho mottem je Real Virtuality. Cílem není kopírovat skutečnost, ale umožnit hráčům prožít něco, co ve skutečnosti prožít nemohou. Přitom se ovšem snažím, aby vše bylo co nejvěrohodnější. K této iluzi jsem použil propracovanou vektorovou grafiku, která se někomu líbí, někomu ne. Záleží mi víc na tom, aby se věci dobře chovaly, než aby dobře vypadaly. Gravon je význačný tím, že vše, co v něm je, se chová co možná nejlépe. Protivníci mají dost dobrý model fyzikální simulace a umělé inteligence. Mají mezi sebou radiové spojení a řídící centrum. Tato inteligence funguje na systému priorit rozhodování, na bázi toho, že protivník má sklon tě sledovat a současně hlídat nějaké místo, kromě toho dostává pokyny z řídícího centra co má dělat a mezitím se podle priorit a částečně náhodně rozhoduje, co udělá. Model reálna je nejdokonalejší, jakého jsem se odvážil.

Exc: Myslíš si, že má Gravon šanci na úspěch v tvrdé konkurenci titulů, jako je Hover Strike či Battlemorph, které jsou Gravonu na první pohled podobné?

ONDŘEJ: Všichni, teda skoro všichni, kdo zatím Gravona hráli, říkali, že je to hodně dobrá hra, takže myslím, že má.

Exc: Kdy myslíš, že si budou hráči moci Gravona koupit?

ONDŘEJ: Verze pro Falcona je již hotová. Má pěknou krabičku, u nás český manuál a stojí 1 350 Kč. Verzi pro Jaguara bych rád dodělal a pustil do prodeje do konce roku 1995.

Exc: Nenapadlo tě někdy vyvíjet hry podobné Doomu od firmy Id software?

„Hra se nedělá proto, aby z ní screenshoty vypadaly hezky,

vždycky si **můžu** vybrat mezi tím, jestli bude něco dokonalejší nebo rychlejší." že **to** je **cílem."** mám pocit, i když někdy

ONDŘEJ: Nenapadlo, nikdy mě nebavily.

Exc: Když už jsme narazili na firmu id software. Tato firma si v rozhovoru pro Atari Exploder Online velmi stěžovala na vývojové prostředí na ATARI Jaguar. Na čem vyvíjíš ty a jaký je tvůj názor na daný problém?

ONDŘEJ: Já osobně vyvíjím na Falconu a podle mého názoru je to použitelné. Mohlo by být lepší, ale víc jsem nečekal. Zhruba je to to, co jsem očekával.

Exc: Až dokončíš Gravona, plánuješ nějaký nový projekt? Co takhle Jaguar CD-ROM?

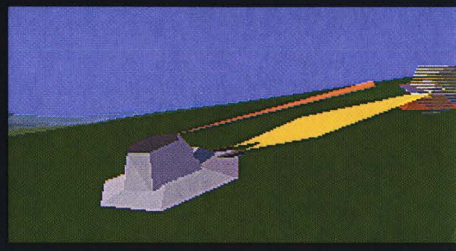
ONDŘEJ: Rád bych dělal něco na CD-ROM. Mám v plánu několik automobilových simulátorů ve zcela otevřené krajině s možností volného pohybu.

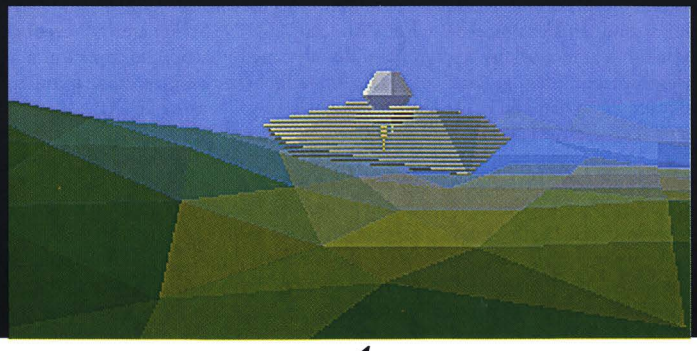
Exc: Jaká hra se ti v poslední době nejvíce líbila a proč?

ONDŘEJ: V poslední době se mi nelíbila žádná hra, protože mě nudily. Na ST se mi líbil Another World a F1 Grand Prix.

Exc: Děkujeme za rozhovor.

—Dracula a Azirek





Gravon: verze Falcon

TEST

Macintosh Performa 630

PŘEMYSL TWRDÝ

PAN HLAVÁČEK S ROZBITOU HLAVOU. Ti z vás, kdo sledují televizi, jste jistě nepřehlédli reklamu s panem Hlaváčkem na levný počítač Macintosh určený do domácností a pro malé podnikatele. Nevím, jak reklama působila na běžného televizního diváka, ale já si z ní zapamatoval, že pan Hlaváček je zoufalý z výběru počítače, až se mu rozskočila hlava. To vše spojeno se značkou Apple. Ten, kdo reklamu viděl vícekrát, možná ví, že hlava pana Hlaváčka je po koupi počítače Macintosh již opět v pořádku a počítač mu usnadní život. Pokud snad tato reklama ve vás vzbudila nějaký zájem o tento typ počítače, jistě si rádi přečtete následující test, který jsme provedli na zapůjčené Performě v levnější variantě bez CD-ROM, ovšem s pamětí rozšířenou na 12 MB.

HARDWARE. Za cenu 29 990 Kč (bez DPH) získáte počítač, klávesnici, myš a barevný monitor. Na přední straně je disketová jednotka, tlačítka pro nastavení hlasitosti, konektor pro sluchátka a místo pro instalaci CD-ROM mechaniky. Vzadu jsou konektory pro připojení klávesnice/myši, tiskárny, modemu, SCSI, vstup a výstup zvuku, monitoru. Chybí elektrická zásuvka pro monitor, takže ten se musí připojit, zapínat a vypínat samostatně. Ušetřilo se také na tlačítku reset, takže pokud vám náhodou počítač zcela zatuhne, nezbyde než vytáhnout šňůru ze zásuvky.

Po odstranění dvou šroubků lze originálním způsobem vysunout základní desku. Na ní je standardně paměť RAM o velikosti 4 MB. Pro rozšíření paměti je k dispozici jen jeden slot, do kterého můžete zasunout dalších 8, 16 nebo 32 MB. Další sloty jsou určeny pro síťovou kartu, modem, videokartu a další příslušenství. Srdcem počítače je procesor Motorola 68LC040/66 MHz, harddisk má velikost 250 MB. Standardně zabudovanou zvukovou kartu a malý reproduktor uvítají hlavně počítačoví hráči.

Dodávaná klávesnice je velice měkká a není příliš vhodná pro rychlé psaní všemi deseti. Jedná se o nejhorší klávesnici, jakou firma Apple dosud uvedla na trh a svou kvalitou je srovnatelná s klávesnicemi dodávanými k neznačkovým počítačům typu PC. 14" barevný monitor Macintosh s obrazovkou Trinitron má dobrý obraz, lze u něj nastavit jen jas a kontrast a umístění obrazu.

Pro náročnější je v prodeji sestava se zabudovanou mechanikou CD-ROM, 8 MB RAM a harddiskem 500 MB za cenu 39 900 Kč (bez DPH).

SOFTWARE PRO KAŽDÉHO. Jako všechny Macintoshe, i Performa s vámi bude komunikovat v rodném jazyce, a to díky české verzi operačního systému. V ceně počítače je i programový balík Apple Czech Office, který obsahuje programy Claris Works, FileMaker Pro, Účetnictví a Daňový poradce. Všechny programy jsou v češtině a jsou nainstalovány na harddisku, takže po vybalení počítače z krabice můžete začít rovnou pracovat. Je jedno, zda jste již někdy pracovali s počítačem nebo jste začátečník, ale s Performou budete umět zacházet za chvíli. Claris Works je soubor programů umožňující psaní, kreslení, vytváření tabulek a jednoduché databáze. Je zde k dispozici vše, co můžete každý den potřebovat. Jedná se o velmi kvalitní software s vnitřní provázaností, se kterým se velmi příjemně pracuje a obsahuje všechny potřebné funkce. FileMaker Pro je výkonnější databázový program od firmy Claris, umožňující zařazování obrázků. Mezi uživateli počítačů Apple je oblíbený pro svůj vysoký výkon a jednoduchou obsluhu.

SOFTWARE PRO PODNIKATELE. Pro podnikatele jsou určeny programy pro jednoduché a podvojné účetnictví. Po spuštění těchto programů se ukázalo, že zde je slabá stránka počítačů Apple. Většina podnikatelů a jejich účetních je totiž již zvyklá na určitý účetní program určený pro PC, kterých je na rozdíl od Applu velký výběr. Navíc se po krátké práci a nahlédnutí do příručky ukázalo, že se jedná jen o průměrné účetní programy s ne příliš dobrým ovládáním, které postrádají provázanost na sklad a nesestavují daňové přiznání. Možná by firma Apple udělala pro své počítače lépe, kdyby peníze místo do diskutabilní reklamy investovala do výroby Macovských verzí osvědčených a používaných tuzemských účetních programů. Dnes totiž i firmy, které pracují jen na platformě Apple, jako třeba grafická studia, mají někde v koutku jedno zaprášené pécéčko, na kterém si vedou účetnictví. Nelze předpokládat, že by se bez výběru dobrých účetních programů mohla Performa uplatnit na trhu SOHO (Small Office Home Office) a nepomůže ji ani poslední dodávaný program v rámci Appple Czech Office s názvem Daňový poradce, což je velmi pěkně zpracovaná a užitečná počítačová podoba zákonů důležitých pro každého podnikatele.

SOFTWARE PRO VOLNÝ ČAS. Pro děti jsou určeny čtyři aplikační programy sice v angličtině, což však příliš nevadí, protože obsluha je prováděna pomocí myši a obrázků. Jedná se o skládačky a hádanky (ne)vhodné pro nejmenší děti. Pro větší děti a dospělé je k dispozici dostatek dobrých her v prodejnách firem Games World, JRC, Popron, Vision Score Megastore a dalších. Pro náročnější hráče doporučuji koupit Performu s CD-ROM a větší pamětí.

VÝKON. Ke změření rychlosti jsme použili program Speedometer 4.0. Výsledek nás překvapil, protože ukázal, že Performa je rychlejší než Ladra v našem bývalém DTP studiu (Macintosh Quadra 700 a 900).

MULTIMEDIÁLNÍ DOPLŇKY. K počítači lze dokoupit například následující příslušenství: **Video karta** (5 809 Kč) včetně programu pro digitalizaci a střih filmu. Kompozitní a S-Video vstup. **TV Tuner + Video karta** (8 520 Kč) PAL, SECAM, NTSC, teletext. **Prezentační modul** (10 070 Kč) promítání do televizních rozvodů, kompozitní a S-Video výstup. **MPEG karta** (7 076 Kč) celoobrázkové promítání filmů z CD, pracuje pouze s Video kartou. Ceny jsou uvedeny bez DPH.

ZÁVĚR. Performu jako počítač určený do domácnosti lze vřele doporučit (pokud chcete mít doma počítač, samozřejmě). Vhodná bude zejména pro uživatele, kteří očekávají od počítače snadnou obsluhu a základní aplikace, jako psaní, tabulkové výpočty, databáze, hraní počítačových her.

Performu nelze stejně jako ostatní počítače firmy Apple doporučit těm, kdo rádi mnoho hodin instalují počítač, vzájemně sladují a vyměňují procesory, paměti, grafické a zvukové karty a neustále přepisují config.sys, autoexec.bat, popřípadě celé dny experimentují s novými propagovanými operačními systémy, aby se pak mohli radovat z krátkých chvil fungujícího pécéčka.

Performa není zatím vhodná pro ty, kdo by na ní chtěli vést účetnictví, z důvodu nedostatku dobrých účetních programů. Není vhodná ani pro specialisty - právníky, techniky, vědce, kteří používají speciální programy pro PC. Řadu programů z platformy PC lze sice spustit pod emulátorem, je to však potřeba pro konkrétní program vyzkoušet.

Pro hráče je Performa ideální, dobrých her je dostatek. Zkoušeli jsme Prince of Persia 2 a MARATHON (hra typu DOOM), instalace z disket byla bez problémů a obě hry běžely dobře a rychle. Téměř všechny kvalitní hry známé z PC jsou k dispozici i ve verzi pro Macintosh, bohužel většinou s několikaměsíčním zpožděním.

V amerických domácnostech je nejčastější značkou počítačů právě Apple. Nyní má s Performou 630 šanci se prosadit i v domácnostech českých. **-pt**

Krok do prostoru

SVATOPLUK ŠVEC

Velké urychlení náročných 3D grafických operací na počítačích PC.

V poslední době se začíná schylovat k nové revoluci v PC grafice - na trh pozvolna přicházejí 3D karty, zatím známé spíše ze světa SGI a pracovních stanic, kde urychlují hlavně modelování 3D scén a další náročné grafické operace. Na PC budou samozřejmě také urychlovat různá 3D Studia, True Space, Windows a jiné produkty, co budou urychlovat ve zbylých 99 procentech času, je snad každému jasné. Samozřejmě, že hry! A to nejen akční nebo simulátory, i strategie mohou nyní obsahovat něco letů nad postaveným městem, procházení se základnou a podobně. Současná situace na trhu PC je jako vždy taková, že skoro všichni větší výrobci buď mají v plánu nebo už vyvíjejí jejich vlastní kartu, zatím jsou ale na trhu pouze dva až tři konkurenti, co se cenové dostupnosti a výkonu týče, a to 3D Blaster od Creative labs, 3D Edge od Diamondu a Rendition Vérité od Rendition. O těchto třech zástupcích bude více řečeno dále. Nabídka her je v současné době také dostatečná, o čemž svědčí tento seznam (je vždy uvedeno jméno hry, jméno výrobce a v závorce uvedena karta):

A4 Evolution Global PC: ArtDink (3D Blaster), Absolute Zero: Domark (Edge 3D), **Actua Soccer:** Gremlin (3D Blaster), Al Unser Jr. **Arcade Racing:** Mindscape (3D Blaster), **Apache:** Simis, Ltd/Domark Software (3D Blaster), **The Aquanaut's Holiday:** ArtDink (3D Blaster), **Azreal's Tear:** Mindscape/Blasterware (3D Blaster), **Ballz Out:** PF Magic/Blasterware (3D Blaster), **Battle Arena Toshinden:** Playmates Interactive Entertainment (3D Blaster), **Crucial Axis:** Maverick/Blasterware (3D Blaster), **Cybersled:** Mindscape/Blasterware (3D Blaster), **Cyberspeed:** Mindscape (3D Blaster), **Descent: Interplay** (3D Blaster), **Descent: Destination Saturn:** Interplay (Edge 3D), **Descent II:** Interplay (Edge 3D), **Fatal Racing:** Interplay (3D Blaster), **Flight Unlimited:** LookingGlass (3D Blaster,Renditon), **Fury3:** Microsoft/Terminal Reality (Renditon), **HI-Octane:** Bullfrog (3D Blaster), **Magic Carpet Plus:** Bullfrog (3D Blaster), **MIA:** Simis, Ltd/Time Warner Interactive (3D Blaster), **Nascar Racing:** Papyrus

>114

ALL STAR

velkoobchod a maloobchod výpočetní technikou
Prodejna: Šumavská 19, Praha 2
tel. 02/256 201, 253 708
fax: 02/254 227

SIMM MODULY

1MB x 9, 70 ns, plná parita	1190,-
1MB x 8	1090,-
4MB x9, 70 ns plná parita	3690,-
4MB x8	3590,-

PEVNÉ DISKY

40 MB HD 2,5" + instalace do Amigy	2490,-
120 MB HD 2,5" + kabel	3590,-
540 MB HD	6390,-
850 MB HD	7590,-
1,2 GB	9480,-

CD-ROM MECHANIKY

Creative Labs 2X, ATAPI	2990,-
Panasonic CR 562 2X	2990,-
Sony CDU 55 2X, ATAPI	3500,-
Teac CD 55A Quatro Speed	5790,-
Řadič pro Panasonic/Teac	366,-
Pioneer Quatro Speed ATAPI	6890,-
NEC Quatro Speed ATAPI	6290,-
Mitsumi FX400, ATAPI	5990,-
ACER, Vertos Quatro Speed, ovládání na předním panelu, ATAPI	5990,-

Nepřehlédněte: Při koupi CD-ROM mechaniky do konce září obdržíte navíc dva CD-ROM tituly v ceně 600 Kč zdarma.

1990,-

MEGAPAK 3

Kolekce deseti špičkových originálních her na dvanácti CD-ROM discích:

The Lemmings Chronicles ■ Megarace ■ TFX – Tactical Fighter Experiment ■ The Vortex: Quantum Gate 2 (3 CD!!!) ■ Cyclones ■ Jammit ■ Dragon's Lair ■ Novastorm ■ Reunion ■ Journeyman Project

Efektní barevné provedení – – skvělý dárek pod vánoční stromeček.

ZVUKOVÉ KARTY

16 bit, SB PRO kompatibilní	1990,-
SoundBlaster 16	2990,-
SoundBlaster 16 ASP	3590,-

MODEMY

FAX Modem 14400, Voice	3990,-
FAX Modem 28800	5490,-
US Robotics 14400 int	4990,-
US Robotics 14400 ext	5780,-
US Robotics 28800 int	9999,-
US Robotics 28800 ext	10780,-
Supra 14400	4990,-
Motorola, Microcom	tel.

MODERNIZACE PC

Chcete používat Windows 95, hrát náročné hry? Nabízíme Vám optimální metodu zvýšení výkonu Vašeho počítače za perfektní cenu:

MB 486 DX4-100, VLB	5280,-
MB 486 DX4-100, PCI + EIDE	6990,-
MB Pentium 90, Intel Chipset	15859,-
MB 486 DX4-120, VLB	6580,-

AMIGA

Amiga 600	8290,-
Amiga 1200 (skladem!)	tel.
Řadič CD-ROM + HD pro A500 (+)	3990,-
CD-ROM pro A600, A1200	od 2990,-
Diskety 3,5" DD	od 11,90,-
RAM A1200 4 MB	6200,-
RAM A600 1 MB	2490,-
RAM A500, 0,5 MB	1290,-
RAM A500+	1990,-
Jednoduché účetnictví, sklad, fakturace	1990,-

CENY JSOU UVEDENY S DPH.

MOŽNOST PRODEJE NA LEASING.

CENOVÁ BOMBA!

Ideálně konfigurované PC pro hraní i těch nejnáročnějších her za bezkonkurenční cenu:

ZÁRUKA: 1 rok na komponenty, 3 roky na harddisk

PC486 DX4/100 VLB
4 MB RAM
850 MB HD EIDE
3.5" mechanika
CD-ROM 2x speed
Sound Blaster 16
32 bit grafická karta 1 MB
Barevný SVGA monitor 14" MPRII
4 ks CD dle výběru
myš, klávesnice

Příplatky:

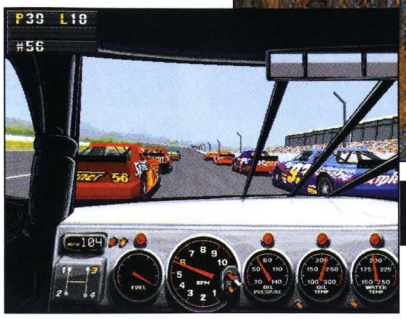
CPU AMD DX4-120	1300,-
Provedení PCI	1950,-
P90, Intel Chipset, PCI	11925,-
CD-ROM Quad Speed	3226,-
8 MB RAM	4700,-
15" monitor, digital	3950,-
1,2 GB harddisk	1850,-

(3D Blaster,Edge 3D,Renditon), **OnLive! Traveler:** OnLive! Technologies (3D Blaster), **Oraganic Art:** Computer Artworks/Time Warner Interactive (3D Blaster), **Polychrome:** Cybelle (3D Blaster), **Quake:** id Software (Renditon), **Race Max:** Apex Publishing & Media Co., Inc of Taiwan (3D Blaster,Ege 3D), **Rebel Moon:** Fenris Wolf (3D Blaster), **Renderware:** Criterion Software (3D Blaster), **SU-27 Flanker:** Mindscape (3D Blaster), **Terminal Velocity:** Terminal Reality (Renditon), **Terracide:** Simis, Ltd/Domark Software (Renditon), **True Space:** Caligari (3D Blaster), **True Space SE:** Caligari (3D Blaster), **Virtua Fighter Remix:** Sega (Edge 3D), **Warhammer:** Mindscape (3D Blaster), **World View:** Inter Vista Software/Web Master (3D Blaster).

Nyní se vrhneme na popis zmiňovaných karet:

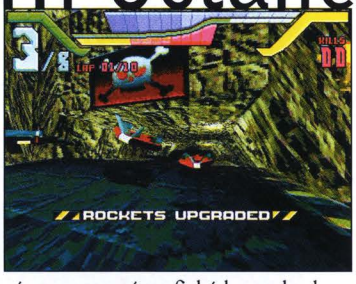
Creative labs 3D Blaster

3DBlaster je zatím dodáván pouze ve verzi Local bus. Je postaven na čipu GLINT 300 od 3D Labs. Připojuje se na feature konektor grafické karty. Běhá pod Windows 95, Windows 3.x a DOSem. Umí plug and play. Výkony: 25 mil. pixelů/sec, >200 tis. polygonů/sec, 40 mil. BitBlt pixelů/sec. Paměť 2 MB RAM, možno na 4 MB. 16-bit hardwarový z buffering, hardwarový double-buffering, průhlednost, mlha, anti-aliasuje textury, zachovává perspektivu textur. Má paměť na textury, rozšiřitelnou na 4 MB, textury mohou mít rozměry od 32x32 do 1024x1024. Podporovaná rozlišení: 320x200 8/16/24 bit double buffer, 640x200 8/16/24 bit double buffer, 640x350 8/16 bit double buffer, 640x480 bit double buffer, 640x400 bit double buffer, 800x600 bit double buffer, 800x600 16 bit 1024x768 16 bit. GUI podpora: BitBlt, Vyplňování oblastí, 256 Raster Ops (Windows pojem, „rastrové operace“, např. přesuň okno apod.), Hardwarový kurzor. API podpora: Microsoft/RenderMorphics' Reality Lab, Criterion's RenderWare, Argonaut's BRender, 3DR, Creative Graphics Library (CGL) (specialní knihovna od Creative pro práci s 3DBlasterem). Pro vysvětlení: např. podpora 3DR vám umožní přehrávat si v programu True Space modelované animace a scény v reálném čase s možností do nich přímo zasahovat (měnit textury nebo rozměry objektů), což mnohokrát zkrátí dobu, potřebnou pro vytvoření scény. Minimální konfigurace: PC, 486 DX 66 MHz (486 DX4 100 MHz doporučeno) Local bus slot, Windows 3.1 nebo vyšší, DOS 5.0 nebo vyšší, VGA karta s feature konektorem,VGA monitor. Záruka: jeden rok. Dodatek: PCI verze 3DBlastera bude vybavena čipem Rendition Vérité a bude stát stejně jako Local bus verze, tj. 349 dolarů. PCI verze bude navíc samostatná grafická karta, bude tedy umět standardní VGA kartu, 2D operace jako současné grafické akcelerátory a pak samozřejmě 3D operace. S 3DBlasterem je rovnou dodáváno pět her: Nascar Racing, Rebel Moon, Magic Carpet Plus, Hi Octane a Flight Unlimited.



Nascar Racing

Magic Carpet Plus



Hi Octane

Rebel Moon

Diamond 3DEdge

3DEdge je vpravdě multimediální karta, protože v sobě zahrnuje 2D grafiku, 3D grafiku a navíc ještě wavetable syntézu s možností umístění samplů přímo do hlavní paměti počítače, což je skvělé a na PC značně neobvyklé (na Amize od začátku). 3DEdge je určen hlavně pro 3D hry a pro 2D GUI podporu. VRAM verze 3DEdge v sobě má čip NV1 firmy nVIDIA. Tento čip se používá hlavně v domácích systémech a de/kodérech videa. DRAM verze obsahuje čip SGS Thomson STG2000. Obě verze jsou pouze pro PCI sběrnici. DRAM verze se dodává s 1 MB, možno rozšířit na 2 MB, VRAM verze s 2 MB, možno rozšířit na 4 MB. Co se týče cen, jsou zatím nejasné, protože od prvního ohlášení těchto karet se nejméně dvakrát změnily (samozřejmě nahoru). V současné době je DRAM verze k mání od 299 dolarů, VRAM verze od 479 dolarů. Co se týče hardwarových vlastností, píše se o 3DEdge spíše v pojmech. Píše se o: rozlišeních 1024x768 v biliónu barev, 3D double buffering, mapování videa jako textury, co ale nemá, je z-buffering, což by mohlo do budoucna zamrzet. Mapování textur je řešeno pomocí tzv. kvadrat texture mapping, což je mapování textury pomocí zadání devíti bodů v prostoru, které mohou tvořit třeba i zakřivenou oblast.

Rendition Vérité

Tento čip v sobě skrývá 3D jádro, GUI akcelerátor, video akcelerátor a standardní jádro s podporou VGA, Co se týče renderování, nabízí: mapování textur s korektní perspektivou, bilineární filtrování, z-buffering, mlhu aj. Jádro je na bázi RISC. Jako paměť lze použít EDO RAM moduly. Podporuje standardní GUI a video funkce, jako je YUV-RGB konverze nebo vyhlazování hran při přehrávání videa na celou obrazovku. Jedna softwarová firma, která vyvíjí programy a rozhraní pro 3D karty, o tomto čipu prohlásila, že je to první opravdový 3D čip na trhu. Další plus pro Vérité je to, že na ní bude id soft jako na první 3D kartu portovat hru Quake.

Poznámka: nevylučuji, že 3D Edge a Vérité neumí podobné věci jako 3DBlaster, např. podporu Windows apod. V době psaní tohoto článku ale nebyly k dispozici podrobnější informace o těchto produktech, což je dosti divné hlavně u 3DEdge, vzhledem k tomu, že je už nejméně dva týdny v prodeji.

SHRNUTÍ. Z těchto několika kusých informací je, myslím, vidět, že počítačový svět PC stojí před dalším krůčkem svého vývoje, tak jako to kdysi bylo s CDROM. Za krátký čas si bude moci valná část počítačových maniaků dopřát takové věci, jako modelování v reálném čase nebo 3D hry, které budou opravdu 3D, přičemž se spodní hranice barev posune na 16 bitů místo stávajících osmi. O tom, jestli má dnes smysl si kvůli této zábavě pořizovat SGI za stonásobnou cenu, ať rozhodne čtenář sám (poté, co některou z těchto karet uvidí v akci). Já osobně začínám šetřit na 3D Blastera ve verzi PCI.

PODĚKOVÁNÍ. Závěrem bych chtěl poděkovat Tommymu a Biffovi (www.cowboy.net/~biff/) za jejich úsilí při shromažďování informací o 3D kartách a jejich prezentaci na internetu. Pokud by někdo chtěl získat nejžhavější informace o výše zmiňovaných produktech, přidávám WWW adresy jejich výrobců: www.rendition.com - Rendition Vérité, www.diamondmm.com - Diamond 3DEdge, www.creaf.com - 3D Blaster. Pro první přiblížení zcela postačuje výše zmíněná adresa Tommyho a Biffa, kde jsou navíc informace i o high-endových kartách, určených pro profesionální využití čistě na modelování a 3D aplikace (minimální konfigurace některých začíná na 24MB VRAM, 192 bitových rovinách apod.) —**WotaN**

Počítačové firmy směřují do domácností

Na dalších čtyřech stránkách přinášíme krátké představení počítačových firem. Z odpovědí na naše otázky je vidět, že představitelé těchto firem mají opravdový zájem o vstup na trh domácích počítačů (také HP chystá od příštího roku vyloženě domácí sestavu). Jako první si můžete přečíst o firmě ProCA, která klade velký důraz na reklamu a je naším největším inzerentem. Následují v náhodném pořadí firmy Apple, Hewlett-Packard, Packard Bell a ESCOM. Přestože některé odpovědi byly užity poněkud reklamně, v dalších číslech chceme představit počítače na našem trhu podrobněji. Již v tomto čísle přinášíme test nového domácího počítače Apple Performa 630.

ProCA spol. s r.o.

MŮŽETE VE STRUČNOSTI PŘEDSTAVIT HISTORII A ZAMĚŘENÍ VAŠÍ FIRMY?

Historie firmy sahá do počátku roku 1992, kdy jsme začali obchodovat s výpočetní technikou v pěti lidech. K dnešnímu dni se o spokojenost našich zákazníků stará již více než 45 zaměstnanců. V počátku naší obchodní činnosti jsem se soustředili pouze na velkoobchodní činnost, ale již počátkem roku 1994 jsme se začali věnovat i maloobchodnímu prodeji. Již dnes mohou zákazníci naše provozovny najít v Brně, Břeclavi, Lounech, Ostravě, Zábřehu a samozřejmě v Praze. Nicméně všechny Vaše čtenáře, kteří uvažují o koupi námi vyráběných a distribuovaných počítačů BRAVE Classic, mohu potěšit tím, že nemusí čekat, až se v jejich dosahu objeví naše provozovna, ale již nyní mohou tyto počítače nakoupit za stejně příznivé ceny jako v ProCE u některého z mnoha našich autorizovaných prodejců PC BRAVE Classic.

OD KDY PŮSOBÍ VAŠE FIRMA A S JAKÝMI TYPY PRODUKTŮ MĚLA ZATÍM NEJVĚTŠÍ ÚSPĚCH?

Naše firma byla zaregistrována v únoru 1992 a jedná se o ryze českou firmu. Jsme OEM partnerem firmy Western Digital pro ČR a produkty WD mají u našich zákazníků to nejlepší renomé. Podobně je tomu s produkty Mitsumi, Microsoft, Sampo a samozřejmě to jsou počítače BRAVE Classic, kterých se prodalo od roku 1993, kdy jsme s výrobou počítačů této značky začali, více než 16000 kusů. Zájem o počítače BRAVE Classic stále roste a PC BRAVE Classic - Pentium 75 získal na podzim tohoto roku již dvakrát ocenění Editor choice od redakce časopisu PC Magazín.

OD KDY NABÍZÍTE PRODUKTY VHODNÉ PRO POUŽITÍ V DOMÁCNOSTI A KTERÉ BYSTE DOPORUČIL NAŠIM ČTENÁŘŮM?

Domnívám se, že počítače vhodné pro použití v domácnosti nabízíme již mnoho měsíců nazpátek, ale čtenáře bude jistě zajímat, co mohou a za kolik pořídit nyní. Každý se může alespoň minimálně zorientovat v naší nabídce podle inzerce, zveřejňované pravidelně ve Vašem časopisu. Pokud se jedná o mé doporučení, je skutečně těžké doporučit optimální konfiguraci, pokud nemám k dispozici finanční omezení. Nicmémě je určitě prozíravé při koupi počítače své požadavky mírně naddimenzovat, neboť se v budoucnu vždy vyskytnou požadavky, které se nyní zdají zbytečným luxusem. Dále je určitě nutné dbát na možnost budoucí rozšiřitelnosti počítače.

JAKÝ PODÍL NA OBRATU POČÍTAČOVÝCH FIREM PODLE VAŠEHO NÁZORU TVOŘÍ V SOUČASNOSTI PRODUKTY URČENÉ PRO DOMÁCNOST V ČESKÉ REPUBLICE?

Určitě se bude jednat jen o hrubý odhad, ale ještě než uvedu konkrétní číslo, chtěl bych zdůraznit, že tento podíl má vzrůstající tendenci vzhledem k větší dostupnosti této techniky pro širokou veřejnost a také pro narůstající možnosti, jak využít této techniky v každodenním životě, kdy stále více uživatelů spojuje využití výpočetní techniky se svojí prací, zálibami a samozřejmě zábavou. Z celkového objemu prodej hardware odhaduji podíl techniky pro domácnosti na přibližně 20-25 %.

JAKÝ MÁTE DOMA POČÍTAČ A PERIFERIE VY OSOBNĚ A K ČEMU JE POUŽÍVÁTE?

Momentálně doma nemám žádný počítač. Není to ani tak z důvodu, jak se říků: „Kovářova kobyla chodí bosa", ale především proto, že trávím velkou většinu času ve firmě. Můj počítač je Pentium - 90 s HD 1 GB, 16 MB RAM, čtyřrychlostním CD-ROM, 16 bit SoundBlaster, v multimediálním case a 17" NI monitorem. Dále používám tiskárnu HP 4MP+. Počítač používám především ve spojitosti se svojí prací, ale nezapomínám na dobrou zábavu, a tak si pro odreagování rád občas zahraji nějakou pěknou hru.

CO BYSTE CHTĚL VZKÁZAT ČTENÁŘŮM EXCALIBURU?

Chtěl bych jim popřát spoustu vynikající počítačové zábavy a poradit jim, aby v případě nákupu PC využili příležitosti nakoupit PC BRAVE Classic na výstavě PC SALON se slevou.

PETR VLADYKA

TIS a.s., Apple Computer IMC

MŮŽETE VE STRUČNOSTI PŘEDSTAVIT HISTORII A ZAMĚŘENÍ VAŠÍ FIRMY?

Firma Apple Computer, Inc., která patří k největším světovým výrobcům výpočetní techniky, se snaží zpřístupňovat co nejširšímu okruhu uživatelů počítačů ty nejmodernější technologie již téměř dvacet let. Její doménou jsou velice výkonné a přitom snadno ovladatelné počítačové systémy, síťové servery, periférie, software, on-line služby a zařízení řady PDA (osobní digitální asistenti). Sídlo firmy je v kalifornském Cupertinu, regionálně je rozdělena do tří společností (USA, Evropa a Středomoří, Pacifická oblast) a v současné době je přítomná ve více než 140 zemích světa. Za zásadní milníky historie firmy je možno považovat rok 1984, kdy byl představen první Macintosh s novým programovým vybavením, grafickým uživatelským rozhraním a myší, rok 1990 se snižováním cen (tři modely „low cost" - Macintosh Classic, Macintosh LC a Macintosh IIsi) a konečně rok 1994, kdy byly uvedeny na trh první systémy s RISCovým procesorem PowerPC (vyvinuté aliancí Apple, IBM a Motorola).

OD KDY PŮSOBÍ VAŠE FIRMA (ČESKÁ POBOČKA) A S JAKÝMI TYPY PRODUKTŮ MĚLA ZATÍM NEJVĚTŠÍ ÚSPĚCH?

Společnost TIS, a.s., Apple Computer IMC je od roku 1990 (kdy bylo zrušeno embargo na počítače Macintosh) výhradním distributorem firmy Apple v České a Slovenské republice. Největším odběratelem našich produktů byla až donedávna oblast DTP a složité grafiky, poslední dobou se však podařilo výrazně proniknout i se středními systémy do sféry obchodu a státní správy a čím dál tím lépe se prodávají i nejlevnější modely určené pro drobné podnikání, domácnosti a zábavu.

OD KDY NABÍZÍTE PRODUKTY VHODNÉ PRO POUŽITÍ V DOMÁCNOSTI A KTERÉ BYSTE DOPORUČIL NAŠIM ČTENÁŘŮM?

Produkty určené pro domácnost jsou v nabídce firmy Apple prakticky od roku 1990, kdy se začaly ve větší míře nabízet relativně levné modely a největší obliby se dočkaly čtyři typy již legendární řady LC. V současné době je ale jednoznačným favoritem pro čtenáře vašeho časopisu počítač Performa 630, který se dá včetně barevného 14" monitoru pořídit za necelých 30 tisíc korun (bez DPH). A za zmínku určitě stojí i to, že každý Macintosh má standardně v operačním systému schopnost práce s obrazem i zvukem (je tedy de facto multimediální) a že ke každému nově zakoupenému systému dostává uživatel zdarma programový balík Apple Czech Office.

JAKÝ PODÍL NA OBRATU POČÍTAČOVÝCH FIREM PODLE VAŠEHO NÁZORU TVOŘÍ V SOUČASNOSTI PRODUKTY URČENÉ PRO DOMÁCNOST V ČESKÉ REPUBLICE?

Ve srovnání s rozvinutějšími zeměmi jsme u nás s trhem domácích počítačů stále ještě v začátcích a tak do těchto statistik řada počítačových firem často zahrnuje prodej prakticky všech nejlevnějších modelů. Pokud bychom k tomu přistoupili podobně, můžeme hovořit až o 30 % z obratu - opět ale podotýkám, že zdaleka ne vše z těchto nejlevnějších počítačů šlo do domácností.

JAKÝ MÁTE DOMA POČÍTAČ A PERIFERIE VY OSOBNĚ A K ČEMU JE POUŽÍVÁTE?

Mám doma starší model Macintosh LC II s barevným monitorem a patřičně rozšířenou pamětí, který je používán členy rodiny především na hry a výuku. Já osobně jsem téměř srostlý s přenosným PowerBookem 520c, který skutečně odkládám pouze ve výjimečných případech a na kterém mám vše od rodinného rozpočtu přes veškerou pracovní agendu až třeba po výuku jazyků.

CO BYSTE CHTĚL VZKÁZAT ČTENÁŘŮM EXCALIBURU?

Zapomeňte na často opakované řeči o nekompatibilitě počítačů Macintosh. Nevěřte tomu, že na Macy nejsou programy. Přijďte se přesvědčit do našeho školicího střediska na adrese: Na strži 63, 140 62 Praha 4 (budova Motokovů). Místo na některém z bezplatných školení si můžete zajistit na telefonním čísle 61 14 24 24.

PROKOP KONOPA
Public Relations Manager, TIS, a.s., Apple Computer IMC

Hewlett-Packard

MŮŽETE VE STRUČNOSTI PŘEDSTAVIT HISTORII A ZAMĚŘENÍ VAŠÍ FIRMY?

Firma Hewlett-Packard (HP) vyrábí výpočetní techniku a elektronická měřicí zařízení pro uživatele v obchodě, průmyslu, vědě, konstrukci, ve zdravotní péči a vzdělávání.

Firma HP vznikla v roce 1939 jako společenství mezi pány Williamem Hewlettem a Davidem Packardem se základním kapitálem 538 USD. Jejich první výrobek dokončený v garáži v Palo Alto byl elektronický testovací přístroj známý jako audiooscilátor. Prvním velkým zákazníkem firmy Hewlett-Packard byla studia Walt Disney, která zakoupila osm audiooscilátorů pro vývoj a zkoušení nového zvukového systému pro kreslený film „Fantasia". Až do šedesátých let vyráběla HP pouze měřicí a testovací systémy.

Na počátku šedesátých let rozšířila firma Hewlett-Packard měřicí přístroje do oblasti lékařství a analytické chemie. HP v roce 1956 uvedla na trh svůj první počítač , který se používal na sběr a analýzu údajů vytvářených elektronickými přístroji HP.

Dnes je Hewlett-Packard mezinárodní společnost nabízející více než 12 000 výrobků:
- výpočetní techniku a přídavná zařízení,
- testovací a měřicí přístroje a testovací systémy s počítači,
- výrobky pro počítačové sítě,
- vědecké a obchodní kalkulačky,
- výrobky pro lékařskou elektroniku,
- přístroje a systémy pro chemickou analýzu.

HP rovněž nabízí poradenské služby, školení a dokonce financování projektů a leasing pro ty zákazníky, kteří chtějí minimalizovat okamžité náklady.

Hewlett-Packard je jednou ze 30 největších průmyslových společností ve Spojených státech amerických s ročním obratem větším než 25 miliard USD za finanční rok 1994. Více než polovina z tohoto obratu se vytváří mimo území Spojených států, zejména v Evropě. Hewlett-Packard je mezi 15 největšími americkými vývozci.

HP zaměstnává více než 98 000 lidí, má 480 prodejních a podpůrných středisek ve 110 zemích světa. Výrobní závody jsou v USA, Evropě, Japonsku, Latinské Americe, Kanadě a jihovýchodní Asii.

Inženýrské postupy HP mají silné zázemí ve výzkumu a vývoji. Každoročně věnuje firma na výzkum a vývoj více než 10 % svých čistých příjmů. Přes polovinu obratu firmy tvoří prodej výrobků, které nejsou starší tří let.

Hewlett-Packard v Evropě

HP je v Evropě přítomna od roku 1959. Podíl evropských zemí na obratu firmy je asi 36 %.

V současné době pracuje v Evropě 14 výrobních závodů, 145 prodejních a podpůrných středisek ve 25 zemích, laboratoře pro výzkum a vývoj v Anglii a Itálii, a více než 19 000 zaměstnanců.

OD KDY PŮSOBÍ VAŠE FIRMA U NÁS A S JAKÝMI TYPY PRODUKTŮ MĚLA ZATÍM NEJVĚTŠÍ ÚSPĚCH?

Firma HP je na našem trhu přítomna nepřetržitě od roku 1967. Tehdy byla veškerá obchodní činnost řízena ze střediska ve Vídni. V roce 1979 vzniklo obchodní zastoupení HP v Československu.

V květnu 1991 byla založena nová právnická jednotka, pobočka Hewlett-Packard Československo, spol. s r.o., se stoprocentní majetkovou účastí mateřské firmy Hewlett-Packard. Po rozdělení ČSFR v lednu 1993 funkce HP Československo převzaly dvě nástupnické organizace, v České republice firma Hewlett-Packard s.r.o. se sídlem v Praze, na Slovensku pak autorizovaný distributor HP, bratislavská firma S&T Slovakia s.r.o.

Hewlett-Packard s.r.o. poskytuje našim zákazníkům všechny služby obvyklé pro samostatné pobočky HP: marketing, prodej výrobků a služeb, jejich záruční a pozáruční podporu, školení, leasing a financování. Firma nabízí své výrobky přímo, přes vlastní prodejní organizaci, a také nepřímo, přes organizace partnerské.

Naše firma může nabídnout počítače a systémy v širokém rozsahu spektra od kapesních kalkulátorů přes osobní počítače (PC), pracovní stanice, obchodní servery až po náhrady sálových počítačů. Procesorová báze: mikroprocesory firmy Intel pro PC a PA-RISC pro systémy. Operační systémy MS DOS(R), Windows NT(TM), HP-UX a MPE/iX. Síťové prvky, přídavná zařízení: tiskárny, plotry, skenery, disky a páskové jednotky. Služby: konzultace, systémová integrace, školení.

OD KDY NABÍZÍTE PRODUKTY VHODNÉ PRO POUŽITÍ V DOMÁCNOSTI A KTERÉ BYSTE DOPORUČIL NAŠIM ČTENÁŘŮM?

Vašim čtenářům můžeme nabídnout produkty skupiny CPSD (Computer Products Sales and Distribution), která prodává počítače třídy PC na bázi procesoru Intel, periférie pro počítače PC a Macintosh, tj. plotry, laserové a inkoustové tiskárny, skenery a externí velkokapacitní paměti. CPSD nabízí i celou řadu síťových komunikačních karet, síťových komponentů, spotřebního materiálu pro periférie, paměťových médií a systémového softwaru. CPSD nabízí také ucelenou řadu kapesních kalkulaček. Prodej všech výrobků je zajišťován přes síť autorizovaných prodejců, kteří pomohou konečnému uživateli se sestavením nejvhodnější konfigurace a případně celý systém dovybaví odpovídajícím softwarem.

Prvním produktem vhodným pro domácí uživatele byla v roce 1968 vědecká kalkulačka HP 9100A, na pole osobních počítačů vstoupilo HP v roce 1980 svým prvním osobním počítačem HP-85. Největšího úspěchu u domácích uživatelů však HP dosáhlo svými tiskárnami, jak laserovými (jejichž obrovský úspěch se datuje od roku 1985, kdy byla představena dosud nejúspěšnější tiskárna vůbec - HP LaserJet printer) tak inkoustovými, které si svou vysokou kvalitou tisku a velmi přijatelnou cenou získaly velkou oblibu především u domácích uživatelů.

JAKÝ PODÍL NA OBRATU POČÍTAČOVÝCH FIREM PODLE VAŠEHO NÁZORU TVOŘÍ V SOUČASNOSTI PRODUKTY URČENÉ PRO DOMÁCNOST V ČESKÉ REPUBLICE?

HP nabízí na našem a slovenském trhu tytéž výrobky, jako v jiných evropských zemích. Většinu z nich dodává i s kompletní podporou národního prostředí.

Objem objednávek HP v České republice za finanční rok 1994 byl větší než 85 miliónů USD.

Největší úspěchy firmy:

- světová jednička v laserových a inkoustových tiskárnách
- světová jednička na světovém obchodním trhu systému RISC/UNIX
- druhý největší světový výrobce pracovních stanic (měřeno příjmy)

JAKÝ MÁTE DOMA POČÍTAČ A PERIFERIE VY OSOBNĚ A K ČEMU JE POUŽÍVÁTE?

Doma vlastním počítač, který v době, kdy ještě má, dnes již dospělá, dcera hrála počítačové hry, svým výkonem vyhovoval.

CO BYSTE CHTĚL VZKÁZAT ČTENÁŘŮM EXCALIBURU?

Čtenářům časopisu (a jejich rodičům) přeji, aby jim jak počítače, tak i hry na nich provozované přinášely pouze radost.

PAVEL KALÁŠEK
generální ředitel Hewlett-Packard, s.r.o.

LCC s.r.o., Packard Bell

MŮŽETE VE STRUČNOSTI PŘEDSTAVIT HISTORII A ZAMĚŘENÍ VAŠÍ FIRMY ?

Naše společnost LCC s.r.o. zastupuje jako autorizovaný distributor pro ČR americkou počítačovou firmu Packard Bell Electronics Inc. Tato firma byla založena v USA již v roce 1926. Novodobá historie firmy byla zahájena rokem 1986, kdy se firma orientovala na výrobu osobních počítačů, s nimiž se soustředila na tehdy se rozvíjející SOHO trh (malá kancelář, domácí kancelář). Počítače Packard Bell jsou vždy postaveny na základě procesorů Intel, vynikají vysokou unifikací dílů, hardwarovou a softwarovou kompatibilitou a samozřejmostí jsou jak certifikáty od všech výrobců důležitých síťových operačních systémů, tak certifikáty kvality ISO 9001 a 9002.

Už od počátku 90. let figuruje firma Packard Bell Electronics Inc. na čelních místech v žebříčku nejúspěšnějších firem podle počtu prodaných počítačů. V roce 1994 se firma umístila v celosvětovém měřítku na čtvrtém místě s podílem 4,7 %, na americkém trhu na místě třetím, a ve Francii na místě desátém s podílem na trhu 3,2 %. Růst prodeje počítačů Packard Bell dále pokračuje a výsledkem je od počátku roku 1995 první místo v USA (polovina všech počítačů prodaných v amerických obchodních domech je Packard Bell) a stále čtvrtá příčka v celosvětovém měřítku.

Nyní chce Packard Bell Electronics Inc. proniknout na Business market (trh velkých zákazníků) s doplněním sortimentu o speciální servery Packard Bell Executive a startuje mezinárodní expanzi (mimo USA výrobní zařízení ve Francii, Holansku, Brazílii a Austrálii).

OD KDY PŮSOBÍ VAŠE FIRMA (ČESKÁ POBOČKA) A S JAKÝMI TYPY PRODUKTŮ MĚLA ZATÍM NEJVĚTŠÍ ÚSPĚCH?

Společnost LCC s.r.o. byla založena za účelem distribuce počítačů Packard Bell v ČR v říjnu 1994, po předchozím mapování trhu. I za takto krátké období se podařilo dosáhnout v roce 1994 49. místa v žebříčku značek v ČR. Z našeho sortimentu osobních počítačů byly a jsou stále nejprodávanější PC 486DX2/66 v klasickém provedení desktop, i když nyní prudce narůstá poptávka po PC Pentium 75 až 133 MHz a velkým lákadlem se zdají být úplně nově nabízené multimediální notebooky s CPU Pentium 75 až 133 MHz a vyjímatelným pevným diskem. Celý nabízený sortiment počítačů je kompatibilní s nastupujícími MS Windows 95.

OD KDY NABÍZÍTE PRODUKTY VHODNÉ PRO POUŽITÍ V DOMÁCNOSTI A KTERÉ BYSTE DOPORUČIL NAŠIM ČTENÁŘŮM?

Tzv. trh SOHO, tj. malá a domácí kancelář, je hlavním cílovým trhem firmy Packard Bell Electronics Inc. od roku 1986 a v současnosti je například každý druhý počítač prodaný na tomto trhu v USA Packard Bell. Packard Bell tvrdí, že jeho počítače na bázi procesorů Intel, jsou ve své kategorii nejlépe vybavené stroje na trhu. Na trh s multimédii se pečlivě zaměřuje již od roku 1993 a poslední novinkou v tomto oboru je dálkové ovládání, které umožňuje uživateli ovládat kurzor myši, ale obsahuje také možnost přímého ovládání CD mechaniky, zvuku, vytáčení modemu nebo faxu a ovládání rádia či televize.

Speciálními modely počítačů pro domácnost jsou PB Spectria (tělo počítače, monitor a reproduktory v jedné skříni) v provedení 486 i Pentium a dále nově přicházející rohový počítač s CPU Pentium, který šetří místo a je vhodný například do americké kuchyně. Na možnost dovybavení dokonalými multimediálními komponenty je myšleno vždy, příkladem jsou monitory Packard Bell, které lze velice jednoduše a levně dovybavit kvalitními reproduktory.

V červenci 1995 koupil NEC 19,99 % podílu na majetku Packard Bellu a podle dohody budou spolupracovat také v oblasti vývoje technických standardů a výrobků pro celosvětový multimediální trh, který zahrnuje počítače, hrací systémy a mobilní zařízení.

JAKÝ PODÍL OBRATU POČÍTAČOVÝCH FIREM PODLE VAŠEHO NÁZORU TVOŘÍ V SOUČASNOSTI PRODUKTY URČENÉ DO DOMÁCNOSTI V ČESKÉ REPUBLICE?

Domnívám se, že to není více jak 20 % celkového obratu v oblasti počítačů. Tento trh je již nyní dominantní jak v USA, tak v západní Evropě, a představuje více než 70 % celkového prodeje počítačů. Dá se proto očekávat, že se bude zvětšovat také u nás. Myslím si, že již nyní existuje reálná potřeba, aby byl tento trh větší. Jeho rychlému nárůstu však brání průměrná kupní síla obyvatelstva.

Trh s domácími počítači je v zahraniční literatuře nazýván SOHO marketem a zahrnuje nejen počítače na hraní a na pracovní činnosti spojené s chodem domácnosti, ale také ve vyspělých zemích hojně vznikající domácí kanceláře, což znamená, že zaměstnanec pracuje většinu času doma a je spojen on line s mateřskou firmou.

JAKÝ MÁTE DOMA POČÍTAČ A PERIFERIE VY OSOBNĚ A K ČEMU JEJ POUŽÍVÁTE?

Vyloženě nastálo doma nemám žádný počítač, neboť mě zatím stačí počítače v práci. Jsem však možná nestandardním uživatelem počítače, neboť je mým zaměstnáním prodej počítačů a tak nemám problém nějaký si na chvíli domů zapůjčit.

Jinak běžně mimo firmu používám notebook Packard Bell Statesman a již se velmi těším na nový barevný multimediální notebook Packard Bell s CPU Pentium.

CO BYSTE CHTĚL VZKÁZAT ČTENÁŘŮM EXCALIBURU?

Asi to, že vývoj v oblasti počítačové techniky určené do domácnosti je převratný, a že bych všem přál, aby se mohli se všemi novinkami seznámit. Například virtuální realita předváděná na počítači Packard Bell na Invexu 95 je určitě pro trávení volného času doma strhující. Je zde však stále problém pořizovací ceny a proto bych všem přál, aby bylo kvalitní zařízení pro průměrně situovanou rodinu dostupnější.

Neboť naše firma dováží také široký sortiment CD titulů, mohu slíbit prvním třem čtenářům, kteří nás budou telefonicky kontaktovat po uveřejnění tohoto článku, jednu zajímavou hru na cédéčku zdarma. Kontaktní osobou bude pan Salvet, tel. 02/6519 355.

ING. JAN KOBES
obchodní ředitel, LCC s.r.o.

ESCOM

MŮŽETE VE STRUČNOSTI PŘEDSTAVIT HISTORII A ZAMĚŘENÍ VAŠÍ FIRMY?

ESCOM CS byl založen v roce 1991 s cílem rozšířit i v tehdejším Československu působnost firmy, které její zakladatel pan Manfred Schmit dal v Německu do kolébky vizi být nejlepší ve výrobě a prodeji počítačů a konkurovat úspěšně zavedeným velikánům jako je IBM, Siemens, Olivetti, Hewlett-Packard a další.

Tato myšlenka mne zaujala a společně s panem Schmitem jsme v srpnu 1991 založili ESCOM CS. Tato firma od začátku pouze s českým managementem a financována z domácích zdrojů dravě expandovala. V současné době je v České republice zastoupena 27 filiálkami ESCOM CS rozmístěnými po celém území republiky a specializovanými pobočkami ESCOM NET v Praze, Olomouci a Brně. Tyto pobočky se zabývají komplexním řešením instalací sítí a poskytují špičkový servis. V Brně se také nachází výrobní linka pro výrobu počítačů spolu s centrálním servisem. ESCOM CS odtud zásobuje sesterské firmy v Polsku, v Maďarsku, na Slovensku a také v Rakousku. Naším záměrem je vytvořit silnou a stabilní firmu, v níž bude mít zákazník dlouhodobou jistotu. O praktické realizaci tohoto záměru jasně svědčí i to, že zisk dosažený v jednotlivých předcházejících letech byl vždy reinvestován do rozvoje firmy.

OD KDY PŮSOBÍ VAŠE FIRMA (ČESKÁ POBOČKA) A S JAKÝMI TYPY PRODUKTŮ MĚLA ZATÍM NEJVĚTŠÍ ÚSPĚCH?

Na českém trhu působíme od roku 1991 a zatím největší úspěch jednoho typu počítače zaznamenala 386DX40 a procesorem AMD, které bylo prodáno více než 15 tisíc. Nástupcem byla 486DX2/66 a nyní se zdá, že největší zájem zákazníků bude kulminovat na multimediálních PC s Pentiem 75 MHz a Pentiem 100 MHz.

Za rok 1994 vylo vyrobeno a prodáno celkem 22 000 ESCOM PC, z toho 16 662 na našem trhu. Je to asi 10 % domácího trhu.

Obchodní obrat v posledních třech letech: 1992 196 mil. Kč, 1993 542 mil. Kč, 1994 966 mil. Kč. Současný počet zaměstnanců: 200.

Strategií ESCOM CS je nabízet počítače nejširšímu okruhu zákazníků s nejlepším poměrem cena/výkon, s důrazem na kvalitu a spolehlivost. Rozsah zákazníků ESCOMu je od domácích uživatelů přes drobné podnikatele až po banky, spořitelny a velké soukromé nebo státní firmy.

Největší úspěchy jsme měli a máme s prodejem počítačů určených pro běžného uživatele. Vynikající poměr cena/výkon počítačů ESCOM včetně bohatého softwarového vybavení, servisních služeb a záruky má úspěch nejenom u zákazníků, ale získává ocenění v odborných časopisech jako jsou CHIP, PC Magazín, Computer World, Cena výkon a jiné.

OD KDY NABÍZÍTE PRODUKTY VHODNÉ PRO POUŽITÍ V DOMÁCNOSTI A KTERÉ BYSTE DOPORUČIL NAŠIM ČTENÁŘŮM?

Pro moderní domácnost máme nyní v nabídce velmi úspěšný model počítače ESCOM Primo s procesorem Intel Pentium 75 MHz, který tento měsíc získal ocenění Editor Choice v časopise PC Magazín 11/95.

Pokud máte zájem ještě o počítače s procesorem 486, tak Vám také vyhovíme. Například velmi dobře vyladěné 486DX4/100 MHz od Intelu určitě uspokojí Vaše potřeby za velmi příznivou cenu. Ale vývoj se nedá zastavit a Pentia získávají stále více zájemců. Také vyšší konfigurace počítačů z naši standardní nabídky jsou úspěšné. ESCOM Power Tower s procesorem Pentium 133 MHz získal v silně obsazeném testu TOP20 časopisu PC WORLD již několikrát za sebou 1. místo a ocenění „Nejlepší koupě". Tento typ PC společně s ESCOM PC Pentium 100 MHz byl také úspěšně testován a odladěn pro prostředí virtuální reality a v multimediálním provedení je lze doporučit pro nejnáročnější počítačové hry a multimediální aplikace.

Pro použití v domácnosti lze doporučit novinku v naší nabídce, kterou je cenově dostupný multimediální počítač pro celou rodinu AMIGA (cena již od 15 396 Kč včetně DPH). Firma ESCOM je nový vlastník autorských práv, patentů, značky a technologií firmy Commodore, které získala před několika měsíci na aukci v USA. Je vytvořená strategie dvou řad produktů AMIGA a COMMODORE. Oba směry posílí pozice ESCOMu v oblasti multimédií. Počítače AMIGA 1200 jsou již od října tohoto roku na našem trhu a lze je zakoupit v celé obchodní síti firmy ESCOM. Bohaté programové vybavení AMIGA nabízí uživateli textový editor, tabulkový procesor, vytváření vlastní databáze, organizer a tvořivou práci s počítačovou grafikou.

Výroba počítačů Commodore, založených na platformě Intel bude zahájena v nejbližších měsících, současně s ucelenou nabídkou počítačových komponent s touto značkou.

Dalším produktem, který bych doporučil Vašim čtenářům, jsou virtuální brýle i-glasses, jejichž exkluzivním distributorem pro Evropu je právě firma ESCOM.

JAKÝ PODÍL NA OBRATU POČÍTAČOVÝCH FIREM PODLE VAŠEHO NÁZORU TVOŘÍ V SOUČASNOSTI PRODUKTY URČENÉ PRO DOMÁCNOST V ČESKÉ REPUBLICE?

Z loňského obratu firmy ESCOM bylo 60 % počítačů prodáno na trhu SOHO (Small Office Home Office). Předpokládáme, že tento obrat je u dalších výrobců počítačů na našem trhu okolo 40 %. Podíl zákazníků-domácností neustále vzrůstá. Rozdíl mezi profesionálním a domácím uživatelem však pomalu mizí, neboť se stále více objevují zákazníci, kteří pracují s počítačem doma a malé firmy, které tvoří 1 nebo 2 zaměstnanci. Podle našich marketingových průzkumů jsou tyto „pracovní" počítače využívány i ostatními členy domácností. Proto není snadné určit přesnou definici domácího uživatele. Jedno je však jisté. Osobní počítač, který v minulosti tak rychle přerostl z náhrady psacího stroje na osobní nástroj umožňující práci s databází dat, vědecko-technické výpočty a vedení účetnictví se přerodil na komunikační, vzdělávací a multimediální interaktivní prostředek. Jako takový je předurčen právě pro domácnosti moderního typu. Nejenže může podstatně zlehčit a zefektivnit práci všech členů rodiny, ale také udělat jejich život veselejší a zábavnější. Počítače ESCOM svojí konfigurací, výkonem, cenou, provedením, spolehlivostí a kvalitou jsou připraveny tuto úlohu splnit.

JAKÝ MÁTE DOMA POČÍTAČ A PERIFERIE VY OSOBNĚ A K ČEMU JE POUŽÍVÁTE?

Při práci v počítačovém oboru je jednou z nejdražších položek v osobním životě čas. Proto se doma snažím nepracovat s počítačem, s kterým jsem denně více než 12 hodin v práci. Přesto však často i doma pracuji na notebooku (samozřejmě ESCOM), který je pro práci na více místech nejvhodnější. K periferiím, které používám, patří karty PCMCIA.

CO BYSTE CHTĚL VZKÁZAT ČTENÁŘŮM EXCALIBURU?

Naučte se svůj počítač užívat tak, aby Vám ulehčil Vaši práci, zefektivnil studium, zkvalitnil komunikaci a používejte ho ještě více pro legraci a zábavu. Zjistíte, že z té šedivé krabice na počítání se může stát Váš dobrý pomocník a kamarád. Pokud počítač ještě nemáte, mohu vám slíbit, že se firma ESCOM bude snažit najít právě pro Vás nejvhodnější řešení. To znamená, nabídnout výkonný, spolehlivý počítač za přijatelnou cenu. Navštivte nejbližší filiálku naší firmy a vyberte si z naší nabídky. Velkou výhodou u nás je, že na dodávku nečekáte. Je pro Vás již připravena v naší prodejně včetně ostatních doplňků a komponent.

Pařanům, Gamesníkům a Doomistům hodně zábavy a úspěchů v nových hrách na počítačích ESCOM.

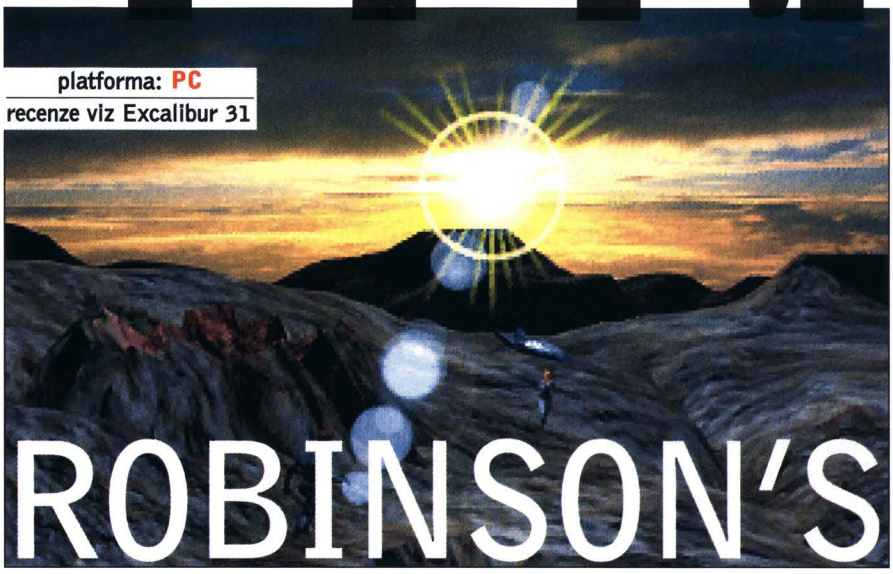
ING. FRANTIŠEK VRBA
ředitel a člen představenstva ESCOM CS a.s.

návody

KAREL TAUFMAN

platforma: PC

recenze viz Excalibur 31



ROBINSON'S REQUIEM

Robinsonův Requiem je jistě jednou z her, které se blíží virtuální realitě, aniž byste k tomu potřebovali speciální přilbu. Jedním z problémů v Robinsonovi je fakt, že si málokterý hráč projde všechny mapy (hra je přeci jenom dost náročná) a tak mu mnohdy mohou uniknout zajímavá místa. Dal jsem si tu práci, abych pro vás všechny mapy zkompletoval (ještě se ze mne lije pot) a přidal i pár tipů na hraní. Byla to fuška, ale podařilo se. Užijte si je.

P. S. Do map jsem záměrně nic nevpisoval, abych vám je nekazil, když je už jednou vidíte kompletní. Předpokládal jsem, že hráčům budou sloužit pro jejich vlastní poznámky, které by si do nich průběžně zapisovali stejně, jako kdyby skutečně putovali virtuální krajinou a objevovali nové věci.

PRVNÍ ÚDOLÍ. Tady to všechno začne. Je tu více vchodů do jeskyní, než by se mohlo na první pohled zdát, takže hledejte. U jezírka narazíte na prvního člověka. Budete si muset zvyknout na to, že všechny lidi ve hře, kteří to ještě nemají za sebou, budete muset pobít. Začněte už tady. Stejně jako vy, má i tento Robinson na hrudi počítač. Než se dostanete k cíli své cesty - sopce, budete jich muset nasbírat celkem sedmnáct. Naštěstí jsou dobře vidět i v tmavých jeskyních, takže hledejte. Za jezírkem je malý stromeček s jedlým ovocem. Ve vodě se dá plavat, ale nic zvláštního z toho nemáte. Směrem na jihovýchod můžete narazit na důležitou (a nebezpečnou) jeskyni. Pod velkým přírodním mostem na severozápadě je vrak vaší lodi. Jako všechny věci ve hře i ten stojí za prozkoumání. Na skály okolo se dá s trochou trpělivosti vylézt a objevit jeskyni. Na západ od mostu je člověk - vlkodlak. Pozor na něj, protože kouše. Na jih je jeden důležitý strom a na sever je cesta k další jeskyni, kterou ale hlídá tygr (stačí ho ve správnou chvíli píchnout nožíkem). Za ním najdete i strom, jehož míza je vhodná na výrobu loučí. Směrem na jih je cesta k plošině s orlím hnízdem. Vajíčka si ale ptáček nenechá vzít bez boje. Nepouštějte si ho moc k tělu, nebo vám vyklovne oko. Na srázu pozor až budete před orlem ustupovat, lehce se dá sklouznout a přerazit končetinu.

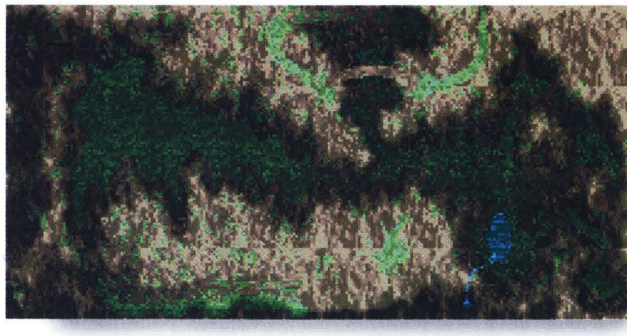
ORANŽOVÉ JESKYNĚ. Jižní východ je spojen se severozápadním vchodem na mapě prvního údolí. V jeskyni žije několik opolidí, kteří nebudou velkými protivníky. Pokud nevyrobíte louč (a nezapálíte ji), budete tady potmě. V jeskyni najdete spoustu koster a na jedné z nich další počítač.

DŽUNGLE AMAZONEK. Velmi hezká a nebezpečná krajina. Pohybují se tu nazelenalé příšerky z jejichž kůží se dá ušít dobrá nepromokavá bunda. V údolí žije další trosečník, vaše další oběť. Amulet, který od něj dostanete, je vhodný na průchod strážemi amazonek. Doporučuji pacifikovat ho následovně. Nejprve si s ním promluvte - podá vám amulet. Amulet vezměte a ihned ho začněte bodat. Snad vám tak neuteče. Má totiž stejně jako většina dalších NPC ve hře možnost chodit přes skály, kam vy nemůžete, a jakmile vám jednou unikne, nemusíte na něj už narazit. S ním přijdete o jeho počítač a s tím i o šanci na úspěšné vyhrání hry. Vesnice amazonek je situována do severozápadního rohu mapy a musíte obejít skalní výběžky, abyste se k ní dostali. Pozor na protivné kytky, na které na jihu mapy narazíte. Ve vesnici promluvte se šéfovou (je úplně na severu), která se vám svěří se svými trably s T-Rexem (kdo by je neměl). Brachiosaura ve vesnici můžete zabít na maso, ale daleko lepší je podojit si ho na mléko, protože jiný zdroj pitné tekutiny tady není. Tyranosaurus Rex se tu pohybuje v noci. Může přecházet po skalách, takže nikdy nevíte, odkud na vás vlastně vyrazí. Až ji budete mít, použijte na něj světelnou pistoli. Po T-Rexově likvidaci se vydejte opět k Amazonkám a hoďte řeč. Vchody do jeskyní jsou zde celkem dva, oba na východě.

STEP. Ačkoliv tu je na první pohled sucho a mrtvo, můžete si zvyšovat hladinu tekutin dužnatými rostlinami. Budou se hodit hlavně při cestě na východ. V malém jezírku na západě můžete doplnit vodu. Buvoli jsou nebezpeční a je lepší je buďto z dálky obejít a nebo z dálky postřílet. Pokud se začne otřásat země, vemte nohy na ramena, buvol se blíží. Na rovině na sever za přírodním mostem pobíhá jeden nepříjemně sebevědomý Robinson, o kterém vám už Nina vyprávěla ve snech. I on má počítač, který potřebujete. Řešení takové situace se nabízí samo. Pokud vylezete na přírodní most a půjdete po něm na západ, narazíte na vesnici domorodců. Hoši už mají nepochybně svoje zkušenosti s vaším kolegou a tak se z vás stane velmi rychle terč pro jejich oštěpy. Nedivte se, pokud stojíte někde pod mostem a oni na vás zaútočí ze shora. Až budete nahoře, postřílejte je z dálky a pozor na ostrý sráz při ustupování vzad. Půjdete-li po náhorní plošině dál a pak na jih, narazíte na ukřižovaného Robinsona. Hlídá ho orel, takže buďte připraveni na vše. Vzdušnou čarou na východ od tohoto těla najdete další mrtvolu. Hlídají ji ale již zmiňovaní buvoli, takže budete muset vraždit. Na východní části země je poušť s kaktusy a pavouky. Pavoukům hravě utečete. Nepouštějte se s nimi do křížku, protože jdou zabít vcelku ztuha. Vchody do jeskyní tu jsou dva. Jeden na jihu na západě a druhý na jihu na východě.

RUDÁ PUSTINA. V této podivné krajině se nejprve několikrát utopte, abyste přišli na to, kterým místům se vyhýbat. Jsou to do určité míry ztmavené fleky na zemi, které symbolizují pohyblivé písky, nebo něco takového. Nejprve budete frustrováni, ale po chvilce tu už budete běhat jako králíci. V údolí na severozápadě je vrak lodi s důležitými součástkami. Hlídá ho ale jedna velká potvora, takže si procvičte své běhy. Na jihozápadě je další Robinson, kterému to už moc nemyslí. Stejně jako všichni ostatní i on má sesam a dobrovolně vám ho nevydá. V dalším údolí najdete podivné zelené pavouky s velkými hlavami. Jsou silně nebezpeční ale jen do té doby, než si je vylákáte na východní okraj údolí. Je tam programová čára, kterou jim jejich AI nedovolí překročit a tak si tam proti sobě stojíte, slizoun na vás cení zuby a vy do něj pícháte jeden šíp za druhým. Až je všechny pobijete, seberte další sesam u mrtvoly na severu tohoto údolíčka. Na východní části této krajinky je velká planina, kterou stráží několik mechů. Jsou dost tuzí a pálí po vás seč jim lasery stačí. Pozor na ně. Jeden z nich je obzvláště ostrý (je to ten největší) a hlídá průchod do severní části pustiny, kam se nutně potřebujete dostat. Zabijete ho jen za pomoci baterie z havarovaného letounu na západě. Použijte na ni lano a vytvořenou náloží ho zničíte. Před použitím si ale raději nasaďte speciální rukavice. Na severovýchodě je sopka, ze které vidíte jen potůčky lávy. Pozor na ně. Úplně na severu je vchod do jeskyně v sopce, kde se odehraje velké finále.

FIALOVÁ JESKYNĚ S JEZÍRKEM. Tady je pěkně nebezpečno, takže si dejte pozor. Jedním z nehezkých překvapení může být malý T-Rex, který má pořád dost velkou tlamičku. Na severovýchodě je jezírko se želvou, jejíž krunýř vám může posloužit jako přilbice. Prohledejte



První údolí.

Džungle amazonek.

Rudá pustina.

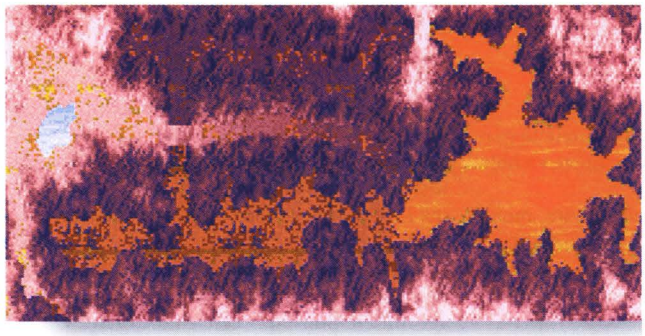
Napůl zatopená jeskyně.

jeskyni (hlavně její západní konce) pro sesamy. Na východě je velká prostora, ve které je velký T-Rex. Musíte proběhnout okolo něj na jih (nebo na sever, záleží kterou stranou přicházíte). Cesta je to krátká, ale zaručuji vám, že ji poběžíte nejméně třikrát.

LESNATÁ PAHORKATINA. Toto je jedno z nejkrásnějších míst ve hře. Stromečky, říčka, nádhera. U vody se můžete pokusit chytit pár ryb, je to legrace. Také se po ní svezete na voru, který naleznete na severu, na levém (pokud předpokládáme, že říčka teče ze severu na jih) břehu řeky. Pozor na tygry, kteří se tam okolo pohybují. S vorem se můžete plavit po řece sem a tam. Vystupuje se tak, že přirazíte ke břehu a z voru sejdete. Vor bude nutný, chcete-li se dostat do jeskyně, do níž řeka na jihu vtéká. Můžete tam také vplout, ale nebudete si moci zapálit louč. Budete hodně omezeni a vůbec pochybuji, že se dostanete daleko. Na náhorní plošině vás napadne stádo kentaurů (napůl člověk, napůl kůň). Držte se od nich dál a postřílejte je lukem a šípy. Pobijte je do posledního mužokoně a na jednom z nich najdete sesam. Sesam najdete i na jedné mrtvole v údolí a na nepřátelsky laděném Robinsonu, který místo, aby byl rád, že vidí živou duši, pálí po vás z laserové pistole. Jeho zabití není komplikované. Musíte se skrývat za stromy nebo keři a pálit po něm z luku.

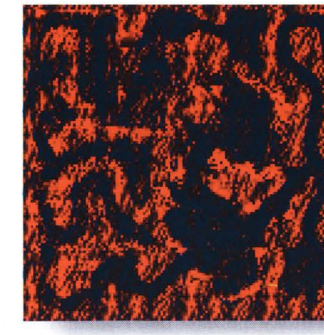
JESKYNĚ S LEDOVÝM SPLAVEM. Tento jeskynní komplex je z jedné poloviny zatopen vodou. I okolo ní se ale najdou sem tam místa pevné země. Dejte si pozor, ať se vorem nezarazíte o jedno z nich. Následuje automatické vystoupení na břeh, kterého si vůbec nevšimnete a následně pak pád do vody se zhasnutím louče. Hledání voru je v té tmě dost nepříjemné. Vaše první cesta by měla vést k ložisku síry, které je na severozápadě. Nejprve narazíte na pevninu. Kousek se po ní projděte, ložiska jsou na některých skalách a nejsou úplně dobře vidět. Ve druhé části jeskyně narazíte ještě na jedno ložisko - na ložisko uhlí. I z toho si pak něco uzměte. Řeka je v jedné části přepůlena splavem. Přes něj vede cesta jen jedním směrem. Až budete mít síru, přeplavte se přes něj. Protože je voda hodně studená, bude se vám hodit obleček ze zelených příšer (jsou v džungli amazonek), jejichž kůže je nepromokavá. Brzy narazíte na pevnou zem. V této části jeskyně jsou opolidé, které už znáte, takže nebudete mít problémy. Daleko odpornější budou dva pterodaktylové, kteří se pohybují kolem další říčky na východě jeskyně. Dejte si pozor, ať vás nezaskočí ve vodě, protože v ní nemáte šanci na obranu. Mně se vyplatilo počkat si na prvního u břehu, zabít ho a pak přeplavat do poloviny řeky, kde jsem si na skalním výstupku počkal na druhého. Po jeho exekuci byla cesta ke druhému břehu hračkou.

JESKYNĚ V SOPCE. Místo velkého finále. Dávejte pozor na hladinu kyslíku a neustále se pohybujte. Když se sem dostanete, měli byste mít celkem sedmnáct počítačů. Další najdete u mrtvého Robinsona v jeskyni na jihovýchodě. Devatenáctý bude ten Ninin, který je uschován v jedné odbočce na západě. Dvacátý sesam nosíte na hrudi. V jeskyních se pohybuje hrozná spousta droidů a mechanických potvor. Jsou tu dvojnohé šlapkostroje, mechaničtí psi a létající koule. Pěkná sebranka. Pistole, kterou najdete u mrtvého Robinsona, vám s nimi hodně pomůže. Navíc si musíte v několika místech dávat pozor kam šlapete, prostě paráda. V centru jeskyně je kruhová místnost s hlavním počítačem. Je plná létajících koulí, které na vás budou po jedné, nebo po dvou nalétávat, takže se opřete zády o zeď a palte vždy po té nejbližší. Krásně explodují, takže si to vychutnejte. Do centrálního počítače budete muset naházet všech dvacet počítačů, čímž se spustí odpočítávání autodestrukce a otevřou se velké dveře na západě. Časové omezení není kritické, ale to platí pouze v případě, kdy je vaše cesta volná a kdy víte, kam jít. Proto si nejprve velké dveře najděte (jsou tu jenom jedny, takže se nemůžete splést) a totálně vyčistěte cestu, která k nim od centra vede. Až je budete hledat, dejte si pozor na dva mechanické psy, kteří na vás vyběhnou dost neočekávaně. Až budete mít cestu volnou, vraťte se do centra. Doporučuji vhodit devatenáct sesamů do hlavního počítače a uložit si hru. Uvědomte si, že jakmile vhodíte i svůj sesam, přijdete o spoustu funkcí, jako je kontrola tělesných funkcí, ale hlavně save/load a také automaping. Díky mapám tady okolo to pro vás naštěstí nebude tak hrozné. Jakmile se spustí odpočítávání, doběhněte ke dveřím, kde na vás už čeká Nina i s letadlem, které vás odnese pryč. Těžko říct, z koho z těch dvou budete mít větší radost. **—KaT**

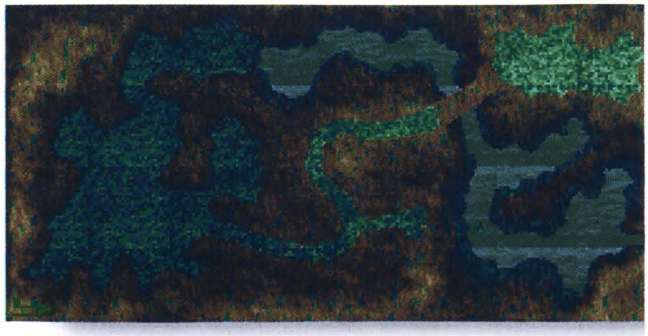


Step.

Jeskyně jejíž jižní vchod je spojen s jihovýchodním vchodem v prvním údolí.



Finální jeskyně v sopce.



Lesnatá pahorkatina.

Jeskyně s malým jezírkem a velkým T-Rexem.

platforma: PC
(recenze viz Excalibur 39)

Warcraft: Orcs and Humans

KAREL TAUFMAN

Každý, kdo si oblíbil legendární strategii *Duna 2,* musel s radostí sáhnout po tehdy nové hře od Blizzard Entertainment - *Warcraft: Orcs and Humans,* která na první pohled vypadá úplně stejně. Ačkoliv je mnoho prvků v obou hrách podobných, nyní uplatníte docela jinou strategii. Pro všechny ty, kterým to dělá potíže, nebo pro ty, kteří nemají s tímto druhem her zkušenosti, je tento článek.

Poznámka: Většinu textu uvádím s odkazy na armádu lidí, ale stejné věci, které platí pro Footmana, platí i pro Grunta a pod.

VOJSKO - STRUČNÉ HODNOCENÍ

Peasant - Cvičeni v Town Hall, slouží ke stavbě budov, opravě budov a k těžbě dřeva a zlata. Nelze je upgradovat.

Footman - Základní pěšák má dobré brnění, je pomalý. Lze ho upgradovat v rámci vylepšení mečů a štítů. Cvičí se v *Barracks.*

Knight - Prakticky lepší verze pěšáka. Je rychlejší, odolnější a silnější. Stojí o polovinu více než Footman. Lze ho updatovat. Cvičen je v *Barracks,* ale až po vystavění *Stable* pro koně.

Archer - Má velmi slabé brnění a tak v boji z blízka neobstojí. Má ale téměř největší dohled a tak může útočit na velké vzdálenosti a to s velkou razancí, mnohdy i přes překážky jako je zeď, nebo les. Cvičí se v *Barracks.*

Catapults - Silná zbraň, která stojí kopu peněz a kterou jen tak nezničíte. Její dostřel i síla úderu jsou největší, ale nemusí vždy zasáhnout pohybující se cíl, jako třeba Archer. Hodí se pro útoky na hrad, budovy, zdi, nebo husté řady nepřítele.

Cleric - Cvičí se v *Church.* Jeho hlavním úkolem je kouzlo *Healing,* kterým uzdravuje jednotku. Může ale také útočit s dost silnou razancí a nebo magicky odhalovat dosud nezobrazené části mapy, případně dávat neviditelnost. Má slabé brnění a v boji z blízka neobstojí. Chraňte ho v zadních liniích.

Jednotky pochodují do bojové formace.

Conjurer - Cvičen v *Tower.* Jeho hlavním úkolem jsou útočná kouzla jako *Rain of Fire,* která bývají velmi účinná. V boji z blízka nemá mnoho šancí.

STAVBY:

Town Hall - Základní stavba pro cvičení *Peasantů,* budování cest a zdí (ty ale nelze doporučit).

ZÁKLADNÍ STAVBY:

Farm - Každá farma podporuje přesně čtyři vojenské jednotky. Pokud chcete vybudovat velkou armádu, potřebujete postavit hodně farem.

Barracks - Cvičí všechny vojenské jednotky.

Lumber Mill - Zde si můžete výhodně vylepšit kvalitu kuší. Jinak se zde nic neprodukuje a pokud jednou vyčerpáte možnosti upgradee, je stavba k ničemu.

POKROČILÉ STAVBY:

Blacksmith - Postupně v něm můžete upgradovat zbraně a štíty. Jakmile dosáhnete vrcholu vylepšení, je stavba k ničemu.

Stable - Cvičíte zde koně, abyste mohli v Barracks trénovat jezdce. Ty lze pak upgradovat a dále už je stavba k nepoužití.

Church - Produkuje *Clericy,* kteří vynikají svými hojivými kouzly.

Tower - Cvičí *Conjurery,* kteří jsou dobrými útočnými kouzelníky. Lze vystavět až po alespoň jednom *Blacksmith.*

Wall - Zdi jsou drahé a lehce zbořitelné. Stavte je pouze, pokud chcete nasměrovat útočníka do pasti.

STAVBY

Nejdůležitější budovou ve městě je každopádně *Town Hall.* Jedině tam můžete vycvičit *Peasanta,* který může stavět. Přijdete-li o ni, jste odkázáni na stavby, které už máte. Pokud byste navíc přišli o všechny *Peasanty,* nebude mít kdo stávající budovy opravovat, a protože nebude ani nikdo kdo by mohl těžit zlato a dřevo, váš rozvoj se totálně zastaví. Je tedy logické, že *Town Hall* umístíte doprostřed města a budovat budete zpravidla dokruhu kolem ní. Už předem je dobré počítat s velikostí budov a vyšetřovat místo podle toho. Stavby se dělí do dvou kruhů - stavby základní a stavby speciální. Druhou skupinu můžete stavět až po vybudování všech budov z prvního kruhu. *Tower* (poslední budova druhého kruhu) je navíc možné postavit až po dokončení alespoň jednoho *Blacksmith.*

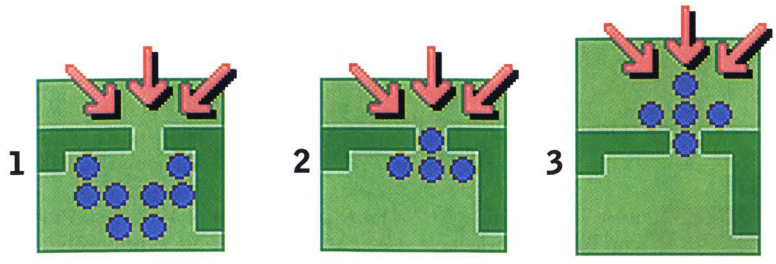
Nejdůležitější speciální stavbou je *Church,* kde můžete vytvořit *Clericy* ovládající kouzlo uzdravení. Díky nim nebudete muset neustále utrácet peníze za cvičení nových vojáků. *Clericové* jsou nepostradatelní při taženích na velkou dálku. V důležitosti následují *Blacksmith* a *Stable* s jejich schopnostmi upgradovat vaše zbraně a vojsko. Na posledním místě by asi byla *Tower* s jejími *Conjurery.* Hlavně jejich kouzla ohnivého deště nebo nákazy (pro orky) oceníte v pokročilejších úrovních hry.

Stavby, které produkují jednotky jako jsou *Barracks, Church* a *Tower,* je vhodné stavět na okraji města ve směru, odkud očekáváte útok, což se rovná směru, kam budete svoje jednotky posílat. Zároveň je dobré mít kolem nich dost volného místa, aby se vám neucpala cesta ve chvíli, kdy se vrací *Peasant* a *Tower* právě vytvořila *Clerica.* Naproti tomu *Farms, Lumber Mill, Stable,* nebo *Blacksmith,* tedy budovy neproduktivní, jsou vhodné na odvrácené straně města, kde nebudou nikoho blokovat. Pokud nepředpokládáte, že se přes ně budete pohybovat (není tím směrem les, nebo další důl), můžete si z nich vytvořit neprůstupný val, ale to má i své postranní efekty, takže to nemohu jednoznačně doporučit. Zlatá střední cesta by asi byla ponechat v tomto „valu" alespoň jednu průchodovou cestu. Nezapomeňte také, že stavět můžete pouze při cestách a to ještě v blízkosti již existujících budov. Je zbytečné zablokovat si další stavební plochy, jenom proto, že jste příliš spěchali a neuvažovali dopředu.

Průchodnost města chodníky je velmi důležitá. Je zbytečné a velmi zdlouhavé, musí-li *Peasant* obcházet s pytlem zlata dva *Barracks,* aby se dostal do *Town Hall.* V takovém případě si můžete o rychlém rozvoji nechat jenom zdát. Nikdy nestavte dvě 8x8 budovy vedle sebe. To je sebevražda (výjimku tvoří zadní val města, pokud existuje). Nezapomeňte, že už Napoleon se přesvědčil o důležitosti času ve válce. Nemusíte udělat stejnou chybu, jako on. Vy navíc musíte počítat i s nedokonalostí AI ve hře. Občas se vám stane, že si Peasant vybere právě schválně tu nejdelší možnou cestu a když pak zabloudí, zastaví se a čeká na váš další pokyn. Proto je dobré si často kontrolovat, že výstavba města pokračuje podle vašich předpokladů.

OBRANA LESNÍHO PRŮSMYKU

Správná obrana využije zúžený prostor průsmyku k selekci nepřátel (1). Přesně obrácený postup. Obrana se sama dostává do postavení útočícího z obrázku 1. Většinou sebevražda (2). Hotové šílenství (3).



Stejně tak zdvojené hlavní cesty ve městě, pokud na to máte peníze, nemohou uškodit.

Pro těžbu zpravidla platí poměr dva *Peasanti* na dřevu ku jednomu na zlato, ale s postupem úrovní budete muset hodnoty upravovat. V každém případě je lepší mít alespoň trochu dřeva v zásobě pro případ nutných oprav. Hlídejte si, že vaše těžení stále probíhá i po útoku nepřátel. Pokud je *Peasant,* který nese zlato do *Town Hall* napaden, může se zastavit a trčet v šoku na místě. Následně musíte kliknout na novou ikonu „odnes náklad do *Town Hall*", aby se opět rozjel jeho pracovní režim.

Do strategie stavby města je potřeba započítat i zlatý důl a lesy. Lesy jsou vaším velkým spojencem a mohou městečko dokonale ochránit, dokonce lépe než zdi. Zatím se mi nikdy nestalo, že by si nepřítel začal razit cestu lesem, ale na zdi si pochutnával velice často. Pokud si ponecháte alespoň úzký pruh lesa jako obranný val, nebudete litovat. Těžbu dřeva velmi pečlivě hlídejte. Nejlépe je začít těžit směrem k okraji mapy. Hra vás totiž často umístí právě tam a okraj mapy bývá jedinou jistou stranou, kterou ve hře máte.

Zlatý důl se dá zapojit do vnějšího obranného valu města a to tak, že ho nevytěžíte, ale necháte v něm takovou stovku nuggetů. Není to ale vždy uskutečnitelné, protože doly bývají velmi daleko od města. Proto budete moci tuto strategii využít jen výjimečně a hlavně v některé z *Custom Games.* Za zmínku ale stojí.

DUNA 2 VS WARCRAFT 1. *Warcraft* na první pohled jako kdyby z oka vypadl *Duně 2.* To ale neznamená, že všechny poučky z *Duny 2* můžeme směle aplikovat na něj. V té první hře jsem si navykl používat jeden způsob boje, který mne dovedl až k vítězství. Nejprve jsem vyslal kamikadze špehy, aby mi odhalili vzdálené lokace pouště a našli protivníka. Ve *Warcraftu* je protivník velmi často hned v opačném rohu mapy než jste vy. Navíc vysílání špehů přiláká k vašim ležením nepřítele víc, než kdybyste drželi low profile. V Duně 2 jsem po objevení protivníkovy pevnosti vytipoval kamenné místo někde poblíž a tam začal přesouvat velkou část svých jednotek. Když tam byli, podnikl jsem hromadnou a ráznou zteč. Ta šla pochopitelně kombinovat s útokem druhého oddílu na druhé straně pevnosti a nikdy nebyla zcela chaotická. Nejprve zničili tanky s dalekým dostřelem kulometné věže a pak pěšáci zaútočili na pozemní jednotky nepřítele, zatímco dalekonosná technika se soustředila na strategické budovy. Ve Warcraftu jste ale s touto strategií úplně vedle. Důvodem je terén. V Duně 2 byl základní důraz kladen na to nashromáždit své jednotky na kamenném podloží (pod pískem se pohybovali červi, kteří vám sem tam nějaký tank schlamstli), ale jinak nebyly v cestě téměř žádné překážky. Ve Warcraftu jsou řeky, jezírka a bažiny a designéři hry dosáhli toho, že tu nejsou jen tak na ozdobu. Zatímco v D2 jste se mohli nepřátelské jednotce vyhnout obloukem, tady se s ní nakonec stejně střetnete na některém z mostů. A pokud to nejsou řeky, tak tam budou alespoň úzké průchody lesem. Protože nemáte možnost řeku přebrodit (kouzelné elementaty vynecháme), stávají se mosty a průsmyky základními strategickými body. V breefingu jedné úrovně vám dokonce radí, že obsazení všech tří mostů hned na začátku hry je klíč k porážce nepřítele. Něco na tom rozhodně je. Není důvod pouštět si protivníka blízko k tělu na nějaké velké pastvině, když ho můžete zdržet v uzoulinkém průsmyčku. V jedné úrovni takhle zadržovalo asi pět vojáků bandu orců v těžké zbroji. Orcové neměli šanci průsmyk dobýt, protože se jím najednou protáhl jen jeden muž. A než ten došel k mé přední lini byl už dávno na umření z deště šípů, takže pak stačila jedna rána mečem a malý pěšák sundal mohutného jezdce. Protože ale průsmyky nejsou všude stejně široké je dobré zmínit se o nejlepší lokaci vašeho vojska, takže si zkuste omrknout obrázky tady někde okolo.

STRATEGIE ÚTOKU Pro Warcraft se rozhodně nejlépe osvědčuje strategie postupného útoku. Pěkně pomaloučku, polehoučku, ale nekompromisně postupovat vpřed. Pokud vás bude moci město zásobovat novými vojáky a *Clericy,* nemáte se čeho obávat. V žádném případě ale nezapomeňte na obranu města. Pro útočící jednotky platí stejná pravidla uspořádání, jako pro obránce. V předních liniích jsou vojáci s krátkým dosahem útoku. Nejprve *Footmans,* později *Knights.* Za nimi jsou střelci - *Archers* a úplně vzadu jdou *Clerici,* kteří musí být nejlépe chráněni, protože veškerou svou energii musí věnovat na uzdravování druhých, a ne na svou obranu.

Na druhou, nebo nejlépe mezi druhou a třetí linii pak lze umístit *Catapults,* pokud je máte. Princip této struktury je jasný. Střelci mají slabé brnění a proto musí být chráněni obrněnci. Díky střelám lučištníků se k obrněncům dostane nepřítel už značně vyčerpaný, takže ho pár ran hravě dorazí. Nemyslím, že by tato strategie měla chybu a dokonce jsem přesvědčen, že v dungeonech, kde není možnost doplnění vojska je toto jediná možná vítězná strategie. Vlastně na jednu nevýhodu se dá přijít. Je to jednosměrná formace. To znamená, že je schopná účinně útočit a brá-

HUMANS

BUDOVY

	HP	Čas stavby	Cena zlata	Cena dřeva
Town Hall	2500	20	400	400
Farm	400	20	500	300
Barracks	800	30	600	500
Lumber Mill	600	30	600	500
Blacksmith	800	30	900	400
Stable	500	30	1000	400
Church	700	40	800	500
Tower	900	40	1400	300

VOJENSKÉ JEDNOTKY

	HP	Síla útoku	Dosah útoku	Dohled	Brnění
Peasant	40	-	-	5	0
Footman	60	9	1	5	2
Archer	60	0	5	9	1
Knight	90	13	1	7	5
Conjurer	40	0	3	9	0
Cleric	40	0	1	5	0
Catapult	120	255	8	11	0

MAGIE

Kouzlo	Cena kouzla	Druh mága
Seeing	50	Cleric
Scorpion	60	Conjurer
Elemental	255	Conjurer
Invisibility	125	Cleric
Rain of Fire	50 za 16 fireballů	Conjurer
Healing	3 za 1 HP	Cleric

HODNOSTI

Body	Hodnost
0	Slave
200	Peasant
300	Squire
400	Footman
800	Corporal
1600	Sergeant
2400	Lieutenant
3200	Captain
4000	Major
4800	Knight
5200	General
5600	Brigadier
6000	Marshall
6400	Lord
6800	Duke
7200	War Leader

(Povšimněte si, že teprve po 4800 bodech získáte stejnou hodnost - Knight, jako vaši podřízení.)

VÝCVIK

Vojenská jednotka	Čas výcviku	Cena zlata	Cena dřeva
Peasant	15	400	0
Footman	12	400	0
Archer	14	450	50
Knight	16	850	0
Conjurer	18	900	0
Cleric	16	700	0
Catapult	20	900	200

ORCS

BUDOVY

	HP	Čas stavby	Cena zlata	Cena dřeva
Town Hall	2500	20	400	400
Farm	400	20	500	300
Barracks	800	30	600	500
Lumber Mill	600	30	600	500
Blacksmith	800	30	900	400
Kennel	500	30	1000	400
Temple	700	40	800	500
Tower	900	40	1400	300

VOJENSKÉ JEDNOTKY

	HP	Síla útoku	Dosah útoku	Dohled	Brnění
Peon	40	-	-	5	0
Grunt	60	9	1	5	2
Spearman	60	0	4	9	1
Raider	90	13	1	7	5
Warlock	40	0	2	7	0
Necrolyte	40	0	2	7	0
Catapult	120	255	8	11	0

POSTAVY VE SPECIÁLNÍCH MISÍCH

Jméno	HP	Síla útoku	Dosah útoku	Dohled	Brnění
Mediuh	150	0	5	7	0
Lothar	50	15	1	7	5
Griselda	40	-	-	7	0
Garona	30	-	-	7	0

CHEATY

Do Warcraftu lze zadat mnoho cheatů. Nemyslím si, že by mohly hratelnost nějak obohatit, ale pro úplnost vám zde vypisuji všechny, které znám. Zadávají se prostým stiknutím Enter během hry, napsáním do řádku a opětovným stisknutím Enter. Užívejte je uvážlivě, nebo si pokazíte celou hru!

SALLY: zobrazení celé mapy (Tento jediný cheat by se vůbec jako cheat brát neměl. Jedná se o odstranění 'fog of war', které by mělo být součástí programu. Warcraft může dokonce částečně obohatit, ale zase na druhou stranu, nic se nesmí přehánět.)
HURRY: značné zrychlení produkce a budování staveb, **THERE:** vaši vojáci se stanou super vojáky, **POT OF GOLD:** get money and lumber, **EYE OF NEWT:** mágové dostanou všechna kouzla.

Další cheaty jsou účinné až po zadání kódu **CORWIN OF AMBER. IDES OF MARCH** vyhraješ celé válečné tažení, **YOURS:** vyhraješ úroveň, **CRUSHING DEFEAT:** prohraješ úroveň

MAGIE

Kouzlo	Cena kouzla	Druh mága
Vision	50	Necrolyte
Spider	60	Warlock
Daemon	255	Warlock
Unholy	125	Necrolyte
Cloud of Poison	50	Warlock
Raise Dead	70	Necrolyte

HODNOSTI

Body	Hodnost
0	Slave
200	Peon
300	Rogue
400	Grunt
800	Slasher
1600	Sergeant
2400	Commander
3200	Captain
4000	Major
4800	Raider
5200	General
5600	Master
6000	Marshall
6400	Slayer
6800	Dictator
7200	War Chief

VÝCVIK

Vojenská jednotka	Čas výcviku	Cena zlata	Cena dřeva
Peon	15	400	0
Grunt	12	400	0
Spearman	14	450	50
Raider	16	850	0
Warlock	18	900	0
Necrolyte	16	700	0
Catapult	20	900	200

nit se jen jedním směrem. Pokud by byla napadená zezadu, nemusí to být fatální, ale přichází o všechny své výhody. V praxi to ale znamená jen pořádně koordinovat postup jednotek, víc nic. Když se například v rozsáhlém dungeonu a dostanete se na rozcestí, necháte jednu polovinu vojska aby zajistila jednu z přístupových cest a s druhou, větší částí vojska se vydáte na průzkum druhé větve. Musíte si být jisti, že na vás nepřítel nezaútočí zezadu třeba právě ve chvíli, kdy veškeré své úsilí směřujete na nepřátele před vámi. Pokud postupujete volnou planinou, můžete nechávat nějaké *Footmen,* nebo *Knights* na křídlech, nebo za *Clericy,* ale myslím, že je daleko přednější pořádně ucelit přední linii, aby skrz ní nemohl proniknout žádný nepřítel na střelce. Jsou skutečně dost zranitelní.

Terénních nerovností, kromě vodních toků, je sice ve hře poskrovnu, ale ty, které se zde najdou vám mohou pomoci v boji. V jednom z dungeonů kupříkladu narazíte na velmi obtížného Necrolytu chráněného dvěma velmi těžkými zrůdami. Stečí je zdoláte jen těžko a když, tak s velkými ztrátami i v případě, že vám od startu neumřel ani jeden člen družiny. Dobrým východiskem se zdá být šance vylákat je ven jednoho po druhém a mezi jednotlivými bitkami doplnit energii Clericy. I tady se ale ukáže, že přišery jsou příliš tuhé a budete muset přijít s lepší strategií. Moje byla následující. Nevybíjejte bezhlavě všechny dveře ve zřícenině, vyberte si místo vhodné k útoku ze zálohy a vymlaťte pouze dveře v cestě mezi ním a hlavním chrámem s přišerami. Na místě útoku postavte do rozumné dálky od posledního východu *Footmany,* nebo *Knights* a své střelce rozestavte za zdí tak, aby přišera, která bude útočit na pěšáky, musela jít co největší kus cesty podél linie střelců. Ta, až dorazí k předsunutým liniím bude už pěkně vydundaná a vy ji snáze porazíte. Monstrum vám pochopitelně do pasti nevleze samo a tak budete muset jednoho odvážlivce poslat do chrámu a těsně před příšerou s ním utéct. Proběhněte pěkně trasou, kterou jste si připravili a zařaďte se mezi předsunuté linie. Hodně štěstí.

Během bojů muže proti muži, které trvají dlouho nezapomeňte kontrolovat energii svých vojáků, a v případě že skomírají v červené energii, zasaďte jim rychle *Healing* od *Clerica.* V obzvláště tvrdých bojích je nutné zasadit kouzlo ještě před červenou zónou energie, jinak magie nezasáhne vašeho muže včas.

UPGRADOVÁNÍ. Upgrade probíhá ve dvou fázích. V té první dojde ke zlepšení o dva body. Pokud upgradujete kompletně, dosáhnete zlepšení o čtyři body.

Upgrade brnění zlepšuje hodnotu armor (viz tabulky). Upgrade zbraní zvětšuje hodnotu útočnosti - attack strength. A nakonec Upgrade Arrows zlepší hodnotu útočnosti útoku střelců - Armor Piercing.

BONUSY. Za každou level dostane bonus padesáti bodů. Jsou ale tři výjimky. Za level čtvrtou dostanete tři sta bodů, za sedmou padesát pět bodů a za osmou pět set bodů.

MAGIE. *Rain of Fire* a *Cloud of Poison* jsou dvě kouzla, která působí na větší plochu a měla by být proto aplikována na armády, nebo osady, nikoliv na osamělé válečníky. Zatímco *Cloud of Poison* zasazuje ránu pěti bodů každé jednotce v dosahu, *Rain of Fire* má údernost třiceti dvou bodů při nárazu. *Cloud* ale trvá dvakrát déle než *Rain.*

Healing vyléčí maximálně čtyřicet Hit Pointů při prvním použití. Pokud je jednotka ještě poškozena, musíte kouzlit znovu. Pokud je jednotka poškozena méně, ubude Clericovi patřičně méně many. Mana se kouzelníkům doplňuje časem. Pokud jsou v záloze a není nutné je používat k boji, bude dobré zajistit si, aby neútočili na blízké nepřátele, protože jejich útoky jim také spotřebovávají manu. **—KaT**

Budovy orků.

Budovy lidí.

Vojáci lidí a vojáci orků.

platforma: PC-CD
recenze viz Excalibur 44

DISCWORLD

ROBERT HAVLÍK

NA KONCI 1. ČÁSTI Rincewind objevuje na mapě starou chalupu, v které nachází kromě draka také zlatý poklad.

ČÁST I

Začínáte v Ricewindově pokoji. Po otevření almary (walkdrobe) vezměte pytlík (pouch) a sejděte do místnosti (Arch chancelor's room), kde si promluvte s Arcimágem. Arcimág vás pošle pro knihu (book), která se nachází v knihovně. Knihu dostanete od opičího knihovníka pouze za banán. Zajděte do spižírny (closet), seberte koště (broom), s jehož pomocí probuďte spící truhlu (luggage) ve svém pokoji. Banán je ve vaší truhle, která bude sloužit jako hlavní inventář. Banán dejte knihovníkovi a dostanete slíbenou knihu. Promluvte si s chlápkem (sleazy guy). Arcimágovi jděte ukázat knihu a on do ní zakreslí předměty, které potřebuje k sestrojení detektoru zlata. Jsou to: skřítek (imp), hůl (staff), dračí dech (dragon's breath), pánvičku (metal container) a natáčku (hair roller). V jídelně (Dinning room) mágovi na vozíčku vyměňte koště za první součást z knížky kouzelnou hůl (staff). Po odchodu z budovy si promluvte s mladým kouzelnickým učněm. Pomocí ikony (?) mu řekněte, aby otevřel bránu. Seberte žábu (frog) a vyjděte ven. Na mapě jděte k paláci a promluvte si se strážným (?). V hale si popovídejte s šaškem (fool), poté se sedícím (Patriciánem) o drakovi. Projděte dveřmi do koupelny, kde seberte zrcátko (mirror). Opusťte palác a zamiřte do ulice (alley). Zrcátko si vezměte do ruky a vstupte na vymršťovací dlaždici. Po chvíli čekání bude Ricewind vystřelen na střechu sousedního domu. Promluvte si s kominíkem a vylezte na věž (tower). Zrcátko upevněte na špičku tyče (tip) a po zamíření na draka získáte dračí dech. Slezte ke kominíkovi a shoďte žebřík (ladder), který je nalevo od něj. Otevřeným oknem (window) sklouznete zpátky ke své truhle. V alchymistově domě (shingle) si promluvte a pak prozkoumejte kameru ležící na stole, v které je další přísada skřítek (imp), zatím nejde vzít. Vraťte se na mapu a zajděte na náměstí (square). Vejděte do domu a promluvte si s recepční. Po odchodu se opět vraťte a ze stěny seberte síť na motýli (butterfly net) a vyjděte ven. Ze stánku seberte rajče (tomato) a promluvte si s malým zlodějem (urchin), který vás naučí krást. Rajče hoďte na připoutaného výběrčího (tax collector). Vezměte další rajče a seberte červa (worm). Na mapě se vydejte na ulici (street), kde navštívíte kadeřníka. Promluvte si s dámou, prozkoumejte natáčku (hair roller), znovu si promluvte s dámou a až ji kadeřník sundá natáčku, promluvte si s ním. Při snové vizi použijte umění krást (pick poket) na kapsu (poket), v které má natáčku. Na druhé straně ulice v obchodě (toy shop) si vezměte provaz (string) a oslíka (toys).

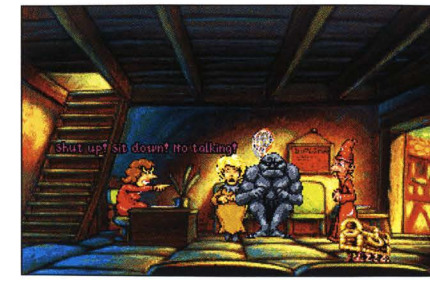
Nyní se vydejte na mapě ke stáji (livery stable) a z ležícího pytle seberte kukuřici (corn). Vraťte se do alleye a u alchymisty použijte kukuřici na nádobu s horkým olejem (flask). Imp se schoval do myší díry, z které ho dostanete pomocí provázku a červa. Na mapě se vraťte k univerzitě a jděte za ní (path). Ze země vezměte pytel (fertiliser). Použijte žebřík na okno a pomocí síťky na motýly chyťte omeletu. Utíkejte do kuchyně (ne doma, ale v universitě) a seberte pánvičku (frying pan) a máte poslední věc z knihy pro Arcimága. Donese te mu všech pět věcí a dostanete detektor zlata. V levém dolním rohu mapy zajděte do domečku a objevíte zlato a draka.

ZÁMEK. Pokud se chcete dostat do zámku, musíte vyprovokovat strážce k hádce. Pak bude cesta volná.

ČÁST II

Ve stodole seberte šroubovák (screwdriver) a vydejte se do knihovny, kde všechno zlato dejte chlápkovi (sleazy guy). Dostanete zlatý banán (gold banana), který dejte opičímu knihovníkovi. Po promluvení s ním vám bude zpřístupněn teleport do minulosti (L-space) do které se ihned vydejte.V knihovně si stoupněte pod spícího opičáka (truhla musí být také pod opičákem).Pozorně se dívejte, jak zloděj používá tajnou chodbu a poté ji také vyzkoušejte (book,book shelf). Na mapě jděte za zlodějem až do oblasti Hide-out. Pohněte okapem (drainpipe) u dveří a pomocí mapy navštivte sousední park, kde použijte žábu na spící já (drunk) a chyťte síťkou motýla.

Přejděte do ulice (street) k obchodu (shop) hrnčíře. Motýla vypusťte na lampu



a seberte hrnec (pot) z okna. Nyní navštivte hospodu U rozbitého bubnu (Broken drum) a promluvte si s barmanem. Podívejte se na obrázek (picture) visící na stěně a až

PRÁVĚ se chystám vyhodit alchymistův dům do vzduchu za účelem získání zlaté štětky, tak se hezky schovejte, za chvíli to bouchne.

se na něj prcek (little guy) podívá, otočte mu sklenici piva. Po menší bitce použijte žebřík na buben (shingle) a sundejte paličku (drumstick). Na mapě jděte do Hole a L-spacem se vraťte. V jídelně použijte paličku na gong a v kuchyni si vezměte banán a mouku (cornflour). Za univerzitou (path) seberte odpadky (garbage can), hnojivo (fertiliser) a před ní osamělý pytel švestek (bag). Po opuštění univerzity zamiřte do hostince (inn). Seberte prostěradlo (sheet) a v koupelně pěnu (bubble bath). Jděte do alleye v ulici (street), kde seberte róbu (robe) visící na prádelní šňůře. Prozkoumejte vnitřní část kadibudky (nápis grafitti). Po promluvě s barmanem dostanete drink, který ihned vypijte. Získáte prázdný půllitr (tankard) a z baru krabičku sirek (matches). Zelenou lahvičku za barmanem si prohlédněte a nechte si nalít další. Seberte prázdnou skleničku (glass) a promluvte s postavou (scared guy). Nyní jděte do univerzity a než použijete L-space si ve špajzu (closed) rozsviťte sirkami lampu nalevo od dveří. Vezměte škrob (starch). V minulosti zajděte známou cestou do Hide-out. Ihned po příchodu zloděje (musíte stát před dírou-fence) použijte skleničku na okap (sigh), uslyšíte tajné heslo. Oblečte si stejný plášť jako má zloděj (máte ho z prádelní šňůry-robe) Zatukejte a vejděte dovnitř. Po menší animaci se dejte do hostince (inn). U spícího (scared guy) na sebe navlečte prostěradlo a zkuste sebrat skříňku (jewelry box). Znovu se vraťte do současnosti k Prokopnutému bubnu (Broken drum). Po promluvě s vystrašeným (shared guy) se vydejte na náměstí (square) a zde si popovídejte s prodavačem (dibbler), od něhož dostanete koláč (donut). Malým průchodem se dostanete k postavě (dunnyman), které dáte koláč.

Znovu zajděte do minulosti do hostince (inn), použijte znovu prostěradlo a vyberte sejf, v kterém je propustka (gate pass) na hlavní bránu. Vraťte se do přítomnosti a navštivte městskou bránu (city gate), kde strážníkovi (guard) dejte propustku. Seberte sud střelného prachu (keg) a rachejtle (fireworks).

Zajděte do hor, kde po činu vaší bedny seberte vejce (egg) a pírko (feather). V temném lese (dark wood) dojděte až k chatrči, kde si naplňte hrnek (pot) nápojem v kotlíku (caldron). Na mapě se dejte na konec světa (edge of world), zatřeste s palmou (coconut tree). Kokos, který spadl, vylovte síťkou na motýly a propíchněte ho šroubovákem. Po sebrání lampy (lattern) se vraťte na náměstí k psychiatrovi. Po promluvě s trolem budete vpuštěni k psychiatrovi, od něhož dostanete dvě listiny. Také si promluvte se zlodějem (starfish). Vraťte se k psychiatrovi a promluvte si s dívkou (girl), dostanete dopis (note), který doneste holiči na ulici (street). Až holič odejde, vyzkoušejte přístroj (apparatus) a dostanete zlatý zub (tooth). Cestou nalevo se dostanete k rybáři. Seberte obrázek (picture) a pomocí provazu svažte chobotnici (octopus), kterou i s obsahem hrníčku vylejte do vedlejší kadibudky. Rybáři dejte švestku (prunes) na jeho kaviár. V kadibudce seberte rybáři zlatou sponu i s opaskem (belt). V této ulici navštivte také hračkářství, kde si vezměte Mikuláše. Navštivte palác. Strážných se zbavíte papírem od psychiatra (ink blot). Pokecejte s mužem na trůně (patrician) a poddaným, ověšeným kuřaty (peasant). Na šaška (fool) vysypte odpadky a následujte ho do koupelny. Na vanu použijte vaši pěnu a z věšáku seberte čepičku s rolničkami (cap). Vraťte se k alchymistovi (alley) a po vyzvednutí loutky (doll) z vaší bedny se nechte vymrštit. Panenkou (doll) ucpěte komín (chimney). Slezte do bytu alchymisty a sud se střelným prachem dejte do ohně (fireplace). Nyní použijte provaz (string) na výbušninu (keg of gunpowder). Vyjděte ven a pomocí sirek zapalte knot (fuse), který čouhá z trubky. Získanou zlatou štětku (brush) dejte do bedny. Navštivte kadibudku v ulici (street), u které si znovu přečtěte nápis (graffity). Pomocí L-space zajděte do minulosti do místa (shades). Dojděte až nakonec k domu (carthouse). Promluvte si s dámou v červeném a poté ji dejte vejce, mouku a kokos. Dostanete podvlíkačky (bloomers). Vraťte se do současnosti na náměstí k malému zloději (starfish) a dejte mu podvlíkačky, za které vás naučí tajný pozdrav (handshake), při kterém získáte podprsenku (bra). Zajděte vyzkoušet nový pozdrav na zedníka (mason) do stínů (shades) kde získáte zlatou lopatku (trowel). Jděte doprava až do domu, z kterého se ozývá „zzzzz". Použijte podprsenku na žebřík, který pak použijte na dveře. Vejděte dovnitř a pokuste se vzít zloději klíč. Poté ho polechtejte pírkem a klíč je váš. Po odchodu seberte žebřík a zamiřte do stodoly k drakovi, kterému dejte všechny zlaté věci: (tooth, trowel, skeleton key, brush, belt a čepičku cap). Na náměstí hoďte řeč s čarodějnicí (witch) a dostanete koberec (carpet). Znovu si promluvte (symbol šaška) a při špulení pusy seberte knihu (custard book). Po průchodu L-spacem vezměte červenou knihu (book) napravo od L-spacu a rychle použijte tuto knihu na svou žlutou knihu. Po výměně obalů tam knihu s červeným obalem vraťte.

ČÁST III

První cesta vede do Neviditelné univerzity, kde v kuchyni seberte štětku (spatula) a u arcimága zapomenutý klobouk (hat). Zajděte do stínů (shades) do místa, kde stál zedník. Na spáleném místě zdi (mural) vyzkoušejte štětku a získáte černý obrys, z kterého po dvojím kliknutí zbudou saze (soot). Navštivte zlodějův brloh napravo od ohořelé zdi, znovu použijte žebřík a z batohu vytáhněte nůž (knife). Opusťte stíny (nezapomeňte žebřík) a vydejte se do ulice (street) ke kadeřníkovi. Po nůžkách (scissors) vezměte i deník (book). V hospodě U prokopnutého bubnu po prohlédnutí zeleného drinku hoďte řeč s barmanem. Po vypití seberte červa (worm) a uvažte ho na váš provázek. Na ná-

PŘEHLEDNÁ MAPA města Ankh-Morpork, do které se po splnění důležitých úkolů postupně zakreslují nové lokace.

PROPRACOVANOST. Zde je důkaz propracovanosti hry: V minulosti jste navštívili hospodu „U prokopnutého bubnu" a způsobili zde menší bitku. Při návratu do přítomnosti navštívíte hospodu znovu a uvidíte zde již jen poraněné a obvázané hosty.

městí si promluvte s Old Timers a zajděte k psychiatrovi, který trochu zrenovoval. Po promluvení s trolem a dívkou vyjděte ven. U obchodníka (dibbler) si kupte papírový pytlík (papper bag), seberte vejce (egg) a hada (snake). V uličce u stroje použijte nůž na řemen (rubber belt). Prozkoumáním papírového pytlíku získáte pijavice (leeches). Promluvte s bojovníkem (amazon warrior) a jděte do místa (hide-out), kde po zaklepání dostanete talíř s jídlem (custard tart). Z města se vydejte do lesa (wood) a jděte až ke studni. Vytáhněte džber (crank) a obsah vylejte do své nádoby (pot). Šroubovákem odšroubujte kliku (crack), pokecejte si s okukujícím mužem (je to holič). Na zpáteční cestě se vydejte do paláce.

Na stráže navěste pijavice. V koupelně seberte štětku (leech) a sejděte do podzemí (dungeon). Zde vypusťte červa na díru (hole) a chytíte krysu (rat). V inventáři krysu otestujte, z které se po dvojím kliknutí stane maskovaný skřítek (imp). Postupujte dále doprava a kliku od studny použijte na pravý skřipec (rack). Po sebrání meče (sword) a kosti z kostry (skeleton) se vraťte do hračkářství na ulici (street). Kost použijte na lepidlo (glue pot) a seberte zeleného dinosauříka. Zamiřte do hostince (inn). Psovi dejte kost a promluvte si s námořníkem (sailor), dále s výčepním (inkeeper) a znovu s námořníkem o tetování (tattoo). Po dalším promluvení dostanete od námořníka píšťalku (whistie). Ještě než odejdete do neviditelné univerzity (unseed...), si ve vedlejších dveřích v koupelně nalijte trochu mýdla (soap) do nádoby s vodou (pot). Nyní zajděte do jídelny v univerzitě. V inventáři smíchejte hada se škrobem (starch) a s hnojivem (fertiliser). Kouzelníkovi na vozíčku vyměňte hada za hůl. Promluvte si se všemi. Opusťte město a jděte až na konec světa. Po menší scénce se znovu vydejte na konec světa, kde použijte píšťalku. Po příletu papouška (parrot) na něj hned hoďte zapálenou rachejtli. S pomocí dřevěné tyče a síťky na motýly papouška vytáhněte. Po prozkoumání kouzelného klobouku ho nasaďte na prázdnou vidlici (fork). Po sešplhání na želvu seberte píšťalku (glint). Vraťte se zpátky k alchymistovi. Promluvte si

s ním a po jeho útěku si vezměte foťák. Zajděte k hostinci (inn), papouška a píšťalku dejte námořníkovi (sailor) a zamiřte do stájí (livery stable). V inventáři použijte nádobu (pot) na štětku (brash), s kterou vydrhněte část vozíku (bumberbar), na kterou se vzápětí podívejte. Prozkoumejte obě značky a jděte

ŠAŠEK. Ten šašek je vážně šašek. Zatím se sice směje, ale až mu vysypu koš plný odpadků na hlavu, bude se asi tvářit jinak.

do alleye. Připravte si do ruky nůž a nechte se vymrštit na okolní dům. Přeřízněte žebřík a poté co assasin spadne, promluvte si s nim. Na náměstí oslovi pomocí nůžek uřízněte kus ocasu (tail). U městské brány si promluvte se strážným o meči. Jděte do temného lesa (dark wood) až do chatrče čarodějnice, v které použijte šálu (wool) a vezměte kládu (malllet) a vraťte se do města. V univerzitě zajděte do jídelny, kde si s každým promluvte. V knihovně si vyzvedněte magickou knihu (magic book), která je až na konci spodní cesty.

Vyjděte z města do lesa (wood), promluvte si s holičem (barber) a jděte zpátky do města. U psychiatra si promluvte s dívkou a poté ji dejte k podepsání knihu (appointment book). Knihu odneste čekajícímu holiči do lesa. Navštivte holiče v jeho krámku na ulici (street) a promluvte si s nim. Nyní jděte na náměstí, kde si promluvte se zlodějem (starfish). Další cesta vede do aleje,v které si vezměte do ruky řemen (rubber belt) a nechte se vystřelit. Po střechách vylezte na věž (tower) a zde použijte řemen na špičku tyče (belt). Pomocí řemenu jste dostali tetování (birthmark). Na mapě vstupte do nového území (Lady Ramkin's dragon sanctuary). Dojděte až ke dveřím domu a zaklepejte (knocker). Až paní Ramkinová přijde otevřít, tak si s ni popovídejte. Znovu zaklepejte, popovídejte si s ní a až zaklepete potřetí a paní Ramkinová vejde do dveří, utíkejte po cestě za dům (path) a seberte vodítko (leash), hřebík (nail) a stuhu (rosette). Naposledy navštivte temný les a v chatrči použijte průchod (hatch). Na ovci připněte stuhu. V inventáři použijte skřítka (imp) na foťák a vyblejskněte ovci. V inventáři použijte obrázek ovce na obrázek chobotnice.

Použijte průchod do chatrče a podívejte se na růžový lektvar (potion), o kterém si promluvte s čarodějnicí. Až nastaví ústa k polibku, snězte jídlo (custard tart). Po sebrání elixíru (truth potion) navštivte hospodu u bubnu. Uvnitř zatlučte hřebík do trámu (beam) a pověste obrázek (picture) s ovcí.

Promluvte si s postavou v modrém (braggart). Do piva jí nalejte růžový lektvar (nápoj pravdy). Na mapě hor se zakreslí nové místo (george), kde po promluvení s barmanem použijte koberec (carpet) na mnicha. Po vstoupení přivažte truhlu vodítkem a na sebe použijte modrou pásku (bandana). Do pytlíku (pouch) naberte písek (sand) a vyměňte ho za diamant (eye of offer). Navštivte sousední doly (mine) a uvnitř ukažte modrému dwarfovi meč. Vraťte se k rozbitému bubnu a promluvte s barmanem. Poté zamiřte do hostince (inn). Promluvte si s dveřmi (ze vnitř), (poté ikona strašáka), šroubovákem dveře odšroubujte a znovu si promluvte (ikona mraku). Zajděte k rozbitému bubnu, uvnitř do sklepení (trapdoor) a do prázdného půllitru načepujte víno (pozor! Elderberg's wine). Půllitr dejte do vlastních kapes (ne do bedny). Za víno vám dwarf nabrousí meč a vy jdete do poslední části.

ČÁST IV

Paní Ramkinové seberte klíč, který použijte na klec s dráčky. Vejděte dovnitř a vezměte dráčka (mambo). V inventáři zapalte rachejtli a nabijte dráčka. Vraťte se na náměstí a použijte dráčka na velkého draka. Nakonec hoďte na velkého draka jídlo (custard tart).

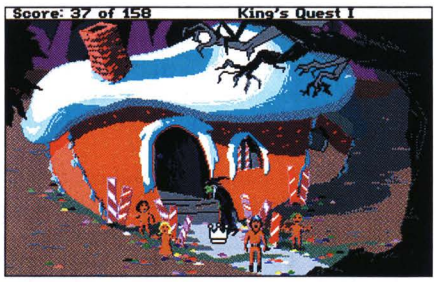
—Hawkins

platforma:	PC
minimum:	nejočesanější PC, jaké si umíte představit
existuje na:	Apple Macintosh
typ:	adventure
žánr:	pohádková fantazie
producent:	Sierra On-Line
distributor:	Sierra On-Line
datum vydání:	originál od roku 1987, SCI verze od roku 1990, v současnosti také jako součást CD kompilace prvních šesti King Questů

King's Quest 1:

KAREL TAUFMAN

Ačkoliv je originální verze graficky chudší, nemohu si pomoci, ale perníková chaloupka zlé čarodějnice je přeci jen hezčí. Porovnejte s obrázkem z pozdější verze.



Tato perníková chaloupka se už naší evropské představě příliš nepodobá a její o několik let starší předchůdkyně je rozhodně sympatičtější. V téhle jsou ale navíc děti upečené z perníku. Pokud si hráč nedá pozor, skončí jeho *alter-ego* jako ti nezbedníci. To v originále nebylo.

Tento obrázek uvidí hráč jako první lokaci ve hře, když nastartuje originální *King's Quest*. Povšimněte si vypouklého mostu. Prostorově je brán jako plochá součást pozadí a tak je potřeba jít přes něj „cik-cak". To v novějším vydání není. Změnily se také příšerky v hradním příkopu.

Dokončení této roztomilé klasiky můžete zvládnout za poměrně krátkou dobu, aniž okusíte některý ze *subquestů*. Ty ale děj značně obohatí, takže je mohu vřele doporučit. I úkoly v hlavní dějové linii lze ale vykonávat různými způsoby, což může značně ovlivnit vaše skóre. V jednom návodu uvedu řešení pro obě verze *Quest for Crown*, snad se mi to moc nepoplete. Pokud uvádím bodové ohodnocení úkonů, převzal jsem ho z původní verze hry. Protože po některých úkonech body získáte a po jiných naopak ztratíte, najdete před číslem kladné nebo záporné znaménko, jehož význam snad nemusím dále rozebírat.

PROSTŘEDÍ Ze všeho nejdříve bychom se měli seznámit s prostředím. Dávejte si pozor na všechno, co vypadá jako strmá skála, ze které se dá spadnout. V první verzi hry se dokonce zabijete i pádem do některé díry v podlaze dřevorubcovy chatrče. Na rozdíl od kupříkladu Avatara jste absolutní plavec a tak můžete příkazem SWIM plavčit a příkazem DIVE se potápět. Dávejte ale stále pozor na silný proud, který vás může utopit i ve zdánlivě průměrném potůčku. V původní verzi se dokonce utopíte, pokud do vcelku krátké doby po vpadnutí do vody nezadáte příkaz na plavání - SWIM. V novější verzi už rytíř Graham plave automaticky. Dalším nebezpečím v lese jsou různé náhodně generované kreaturky. Vlk vás roztrhá na kusy, troll umlátí, skřet okrade o některý ze zlatých předmětů a kouzelník na určitou dobu zmrazí. Ze začátku se také vyhýbejte černým hvozdům, kde na vás může přijít čarodějnice a udělat z vás - třeba marcipán (to pouze v ISC verzi, v originále zůstanete pouze uzamčeni za mřížemi v perníkové chaloupce).

ÚVOD HRY se odehrává různě v obou verzích. Zatímco upgradovaný KQ vám ukáže intro, v jeho předchůdci si musíte pro informace hezky dojít. Takže začínáme s návodem, pozor, teď...

NEDALEKO HRADU Všimni si, že se ve vodním příkopu prohánějí krokodýli (nebo vodní hadi), a tak raději nechoď moc u kraje. Stejně tak se nepokoušej trhat květiny, které tam rostou, stejně je nemáš komu dát. Jdi k bráně do hradu, otevři ji (OPEN GATE) a vejdi. Postupuj dlouhou chodbou dozadu, doleva a na konec audienční síně. Vylez až na schody ke králi. Postav se mu čelem a pohovoř s ním (TALK KING + 1 bod). Až ti starý pán vyklopí své starosti se třemi zmizelými magickými předměty, vrať se stejnou cestou ven z hradu. Jdi doleva.

Nastává část první, ve které se pokusíme sebrat všechno, co jde a připravíme se tak na to, co nás teprve čeká.

NEDALEKO HRADU Hned za mostíkem narazíme na malou planinku mezi stromy lesa. Ačkoliv do této scenérie zcela přirozeně zapadá, bude nás stejně zajímat kámen uprostřed mýtiny. Přistup k němu a pokus se jím pohnout (PUSH ROCK + 2 body). Pokud jsi měl štěstí a stál po svahu, kámen tě roztomile převálcoval. Trochu si zanadávej, obnov uloženou pozici a tentokrát se postav jakoby za kámen a úkon opakuj. Objeví se díra, kterou prozkoumáme (LOOK HOLE) a vyprázdníme (TAKE DAGGER + 5 bodů). Jdi dál doleva a prohlédni si břeh jezírka (LOOK LAKE) a seber oblázky (TAKE PEBBLES + 1 bod). Jdi znovu doleva a kolem konce jezírka projdi až ke starému pařezu a poraženému kmeni stromu. Do dutých pařezů se ve hrách často něco schovává a tak nahlédni i do tohoto (EXAMINE STUMP, LOOK IN STUMP + 1 bod). Skutečně přijdeš na malý měšec, který okamžitě konfiskuj (TAKE POUCH + 3 body). Když ho prozkoumáš (OPEN POUCH + 3 body), najdeš v něm spoustu drahých kamenů. Dobře je uschovej (myslím tím - ulož si pozici, ať tě o ně skřítek neposeda neobere). Od pařezu se vydej na jih a u jezírka zahni doprava. Projdeš kolem chaloupy **dřevorubce.** Můžeš s ním promluvit o jeho rodinných problémech (TALK WOODCUTTER, TALK MAN, TALK WOMAN). Zatímco v originále jsou na tom s ženou hodně bídně, ve „vylepšené" verzi už žena umírá, protože po nemoci zeslábla a oba chudáci neměli už týden sousto v ústech. Zatím je ponechej jejich osudu a jdi dál doprava až narazíš na říčku.

U ŘÍČKY si dej pozor na strmých okrajích a podívej se na druhý břeh. Vidíš ji? Ano, je tam houba. Normálně by tě to nepřekvapilo, ale tady to něco určitě znamená. Můžeš se chvilku věnovat vymýšlení, jak se z pařezu odrazit a skočit na druhý břeh a až tě to znudí, raději se dej na jih. Zvedni z trávy velkou misku (TAKE BOWL + 3 body) a prohlédni si ji (EXAMINE BOWL + 1). V originálu se ti ukáže obrázek, z něhož je je jasně vidět, že na dně misky je napsáno slůvko „Fill" (Naplň), v SCI se ti zpráva o tom vypíše. Tohle slůvko stačí teď vyslovit a miska se hned naplní sytým hovězím vývarem. Jistě už tušíš, komu se tahle věcička bude hodit. Pokud chceš misku používat sám, řekni FILL (+ 2 body) a pak si už jenom pochutnej (EAT STEW - 2 body). Udělej pár kroků doleva a staneš u velkého ořechu.

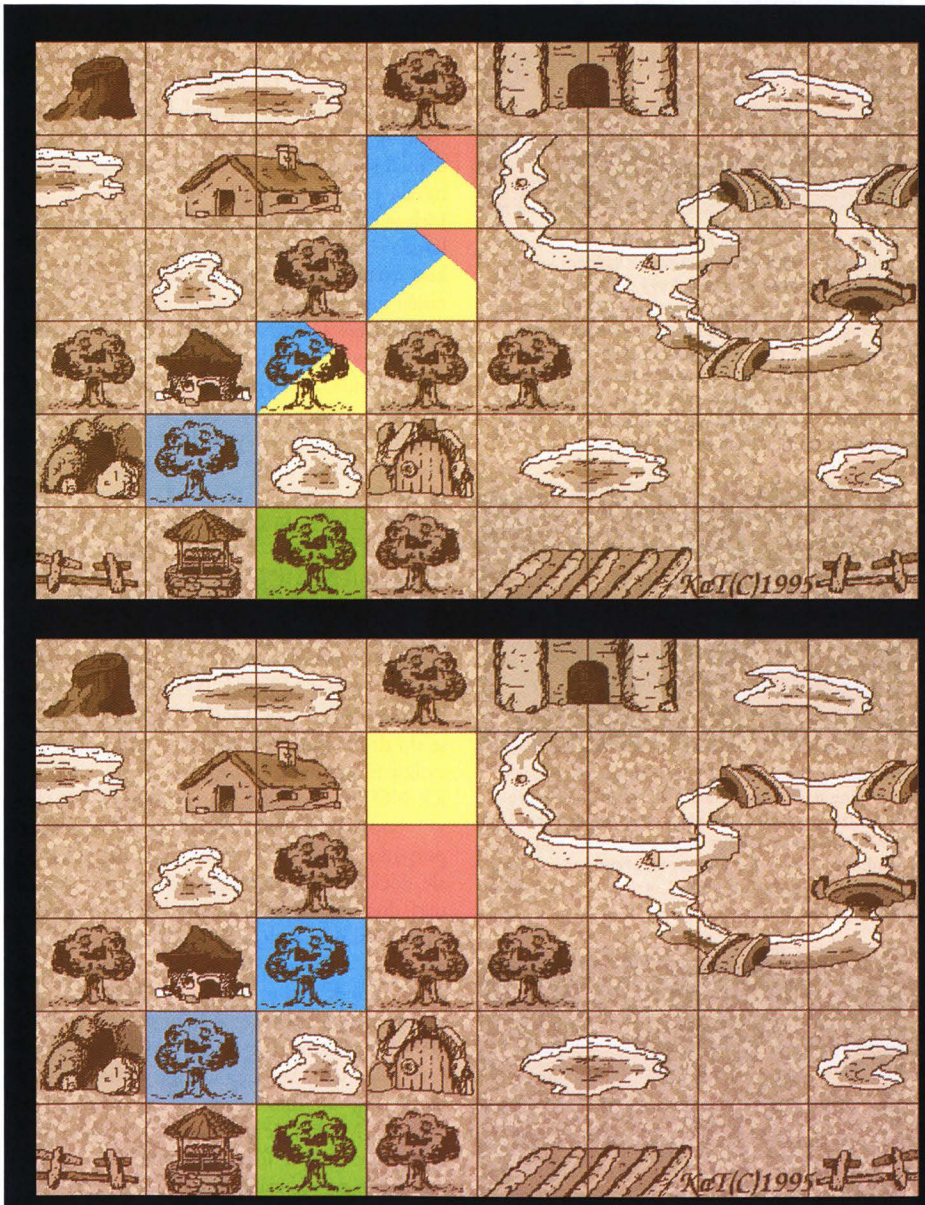
Quest for Crown

(Královská cesta 1: **Cesta za korunou)**

Veverky si sem běhají sbírat oříšky. Vůbec se nemusíš stydět, sehni se a jeden taky seber (TAKE WALNUT + 3 body). Protože si pamatuješ pohádky, které ti v dětství předčítali, pokusíš se oříšek pochopitelně ihned otevřít (OPEN WALNUT + 3 body), čímž získáš docela slušnou hrudku čistého zlata. Od stromu s oříšky se vydej na jih.

DVEŘE VE SKÁLE Projdi kolem podivných dveří ve skále, které nejdou za nic na světě otevřít (zatím). Jdi dál až k velkému, šikmo posazenému stromu. Prohlédni si ho (LOOK TREE), abys zjistil, že větve tohoto stromu sahají snad až do oblak. Tam by mohl být dobrý rozhled. Vylez do koruny stromku (CLIMB TREE + 2 body). Tam nahoře tvé pozornosti nemůže uniknout velké hnízdo s podivným vejcem (také pořádně velikým). Opatrně ke hnízdu dojdi a vajíčko ukradni (TAKE EGG + 6 bodů). Po bližším ohledání zjistíš, že tvá snaha nevyšla nadarmo. Vejce je celé ze zlata. Nenechej se unést zlatou horečkou a vydej se doprava pro mrkev. V těsném sousedství velkého stromu, u zadních hradeb královského paláce si místní kuchař pěstuje zeleninu. Ty ale budeš chtít jenom tu mrkev (TAKE CARROT + 2 body). Pokud na ní máš chuť, můžeš ji sníst (EAT CARROT - 2 body), ale zase si utrhni další svazeček. Jdi na sever a pak dál doprava, až na planinku s trojlístky. když se pořádně podíváš (a v originále je to vidět hned na první pohled), najdeš mezi nimi jeden čtyřlístek. Vezmi si ho (TAKE CLOVER + 2 body). Zanedlouho ti zachrání život. Vrať se doleva na levý břeh jezírka. Se čtyřlístkem v ruce bys tu měl potkat veselého mrňouse - malého elfa. Oslov ho (TALK ELF + 3 body) a tvoje chování na něj tak zapůsobí, že ti daruje prsten neviditelnosti. Pak se vytratí do neznáma. Tenhle prstýnek je sice šikovná věc, ale jeho síla není neomezená. Navíc tě i přes něj mohou některé postavy vycítit (troll na můstcích) a při různých akrobatických prvcích, jako jsou skoky, nebo i jen obyčejné plavání, ti může sklouznout. Prsten se aktivuje tak, že si ho dáš na prst (WEAR RING) a pak ho promneš prsty (RUB RING). Zatím to ale nemusíš dělat. Jdi dál doprava až k paloučku, kde jsi urval čtyřlístek. Pokud půjdeš odtud na jih, dostaneš se na planinu, kde ti víla - tvá kmotřička - dá časově omezené kouzlo, chránící tě před veškerou havětí jako jsou vlci a skřeti, ale také před začarovanými stromy a čarodějnicí. Myslím, že mě to kouzlo udělila dvakrát. Rozmysli si, jestli ho budeš chtít už nyní.

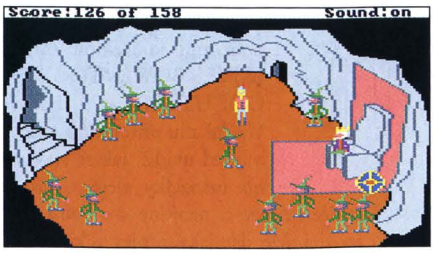
DŘEVORUBEC Tímto jsi posbíral všechny věci, které se tu jen tak povalují a měl by ses začít porozhlížet po uloupených magických předmětech. Pokud chceš ještě udělat dobrý skutek, můžeš nejprve zaskočit k dřevorubci a nabídnout mu kouzelnou misku (GIVE BOWL TO WOODCUTTER + 3 body). Uděláš mu ohromnou radost a hned uvidíš, jak se stav jeho manželky zlepší. Rozradostněný dřevorubec ti nabídne své housle, to jediné, co ti může dát jako projev díků. Jestli chceš, vezmi si je (TAKE FIDDLE + 3 body) a od této chvíle můžeš kdekoliv komukoliv hrát (PLAY FIDDLE). Pokud v SCI verzi zahraješ dřevorubci, vyprovokuješ trpké ignorování. Přeci jenom, jsou to jeho bývalé housličky. Trochu



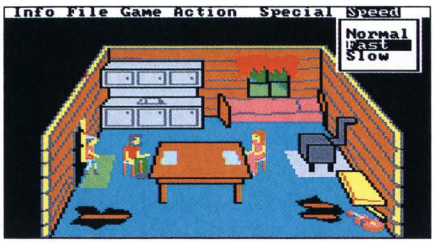
Náhodně generované postavy v lese vám začnou časem silně znepříjemňovat život. Skřet ukradne Grahamovi některou cennost a to docela klidně i tu, která je k dokončení hry podstatná. Když vás dohoní, raději si překontrolujte tašku, nebo skóre. Čaroděj Grahama v obou verzích hry na krátkou dobu paralyzuje. To by samo o sobě ještě nebyl velký problém, kdyby ve chvíli, kdy je Graham znehybněný, občas nepřišel někdo další. Začarovaný strom Grahama chytí, pokud jde blízko kolem jeho kmene a podrží ho tak dlouho, dokud si pro něj nepřiletí čarodějnice. Ta sama se občas vyskytuje v některých částech lesa a pokud rytíře lapí, je s ním amen. Vlk a Ogre jsou jen zabijáci a Grahama prostě odrovnají.
První obrázek znázorňuje hlavní pole *NPC* pro originální hru, ten druhý pro SCI verzi.

***Legenda:* Čarodějnice šedá, Čaroděj modrá, Trpaslík červená, Vlk zelená, Ogre žlutá**

Zdrcený drak vyklízí pole a svým mohutným tělem zároveň otvírá otvor



Sídlo Leprechaunů vypadá v obou verzích *King's Questu* úplně jinak. Odlišně také reagují *NPC* na obraze. Ve starší hře jsme bohužel svědky lenosti grafika, který jednoduše namnožil jednu zelenou postavičku a duplikáty zaplnil celý trůnní sál.



***King's Questy* jsou nechvalně proslavené tím, že se v nich hráč může zabít doslova na každém kroku, skoku, nebo dechu (je to takový pravý opak *Full Throttle*). Krásným příkladem toho, čemu se dnes s notnou dávkou škodolibosti říká *sierráctví* je i dřevorubcův dům v originálním *KQ1*. Ty díry v podlaze, ne nejsou v nich obrovské krysy, draci, upíři ani nášlapné miny. Jsou to skutečně jen díry v podlaze. Bohužel, pokud do nich Graham šlápne, zabije se. Neříkal jsem to? *Sierráctví*.**

Grafika hry dostala v SCI verzi daleko lepší šmrnc a notnou dávku poetičnosti. Už v tak starém projektu, jakým *KQ* nepochybně je, najdeme takové interaktivní prvky, jako je možnost plavání nad i pod hladinou. Stojíte-li na severním břehu toku, odráží se navíc váš odraz na hladině. Krása a na svou dobu dvojnásobná krása.

Některá úmrtí ve hře mohou být zábavná svou originalitou. Pokud se potulujete příliš blízko tohoto stromu a ježibaba ještě není upečená, chytnou vás větve a hezky vás podrží, než si pro vás stařena přijde. Roberta Williams, autorka série, asi nemá stromky příliš v lásce. Pokud si vzpomínám, svou hrůzností udivují i v *KQ IV*.

zlomyslné, já vím, ale zkoušel jsem všechno. Ještě pár slov k akci s miskou. Klidně ji můžeš dřevorubci dát prázdnou. Nechápavě ji přijme a ty dostaneš body stejně. Teprve pak řekni FILL a dostaneš klasické body za naplnění misky. Nádobku můžeš také dát dřevorubcově ženě, ale pokud čekáš, že ti nabídne něco lepšího než housličky, jdi raději do Perlovky.

DOMEK ČARODĚJNICE Také další úkol není zcela povinný, ale jednak ti vyčistí cestu lesem - už se nebudeš muset bát stromů, nebo čarodějnice, a jednak ti umožní získat více bodů v podzemích Daventry. Tvé kroky bude potřeba nasměrovat do nebezpečných míst - do domku čarodějnice. Nechoď k němu od jihu, nebo tě chytne začarovaný strom, který čarodějnici slouží. Cesta od severu nebo ze západu bývala pro mne nejpříjemnější. Jak vidíš, domek je celý z perníku a cukrátek. Můžeš je dokonce ochutnat (EAT HOUSE + 2 body). Pokud nechceš skončit stejně, jako děcka u plotu, raději ulož pozici a pak opatrně, velmi opatrně otevři dveře (OPEN DOOR). Pokud je čarodějnice uvnitř, rychle vypadni ven. Tam za tebou nepůjde, ale kdybys zůstal, upekla by si tě. Až bude vzduch čistý, vejdi dovnitř a rychle přejdi ke skříňce v levém horním rohu místnosti, nalevo od mříží. Otevři ji (OPEN CUPBOARD + 2 body) a podívej se dovnitř (SEARCH CUPBOARD). Nalezený sýr zabav (TAKE CHEESE + 2 body). Když ho prozkoumáš (EXAMINE CHEESE), zjistíš, že je to pravý švýcar. Ano, i tady v Daventry. Pokud se už ozval skřehotavý hlas blížící se čarodějnice, raději se na všechno další vykašli a zmiz dveřmi, odkud jsi přišel. (Skříňku můžeš před tím zase zavřít - CLOSE CUPBOARD) Přesuň se do druhé poloviny domku - do ložnice. Na stolku tě upoutá bílý papírek. Vezmi ho (TAKE NOTE + 2 body) a přečti (READ NOTE + 1 bod) si ho. Věta „Někdy je dobré myslet pozpátku" ti asi v této chvíli ještě moc neřekne, ale dočkej času, jako vegetarián čočky. Pokud máš dostatek odvahy, schovej se za přepážku a počkej si na čarodějnici. Až se objeví, nevšimne si tě a začne nahlas rozjímat o tom z čeho, nebo z koho, že si to dneska udělá polévku. Na nic nečekej a opatrně se k ní zezadu přibliž. Čarodějnice stojí tak blízko u kotle (v první verzi u kamen), že to, co uděláš, se snad ani nedá kvalifikovat jako vražda (PUSH WITCH + 7 bodů). Myslím, že to bylo spíš něco jako pracovní úraz. Stejně ji nikdo neměl rád. Ale zabublalo to po ní hezky, ehm.

Tak to by bylo. Před námi teď stojí zapeklitý úkol najít tři kouzelné předměty. Můžeš je odhalovat v jakémkoliv pořadí, já jsem zvolil to následující.

TŘI MŮSTKY Vydej se k některému ze tří můstků, které vedou na ostrůvek. Každý je hlídán nepříjemným trollem. Tak ostatně poznáš dobrou adventuru - troll hlídá můstek. Existuje několik způsobů, jak se ho zbavit a každý má něco do sebe. Předně mu můžeš zaplatit, jak po tobě chce. Troll přijme zlatý ořech i pytlík s diamanty, nebo zlaté vejce (GIVE WALNUT, GIVE POUCH, GIVE EGG - 6 bodů). Pak opustí svůj post a už se neukáže. Pokud jsi ale ještě nesnědl všechnu mrkev a chceš si užít trochu víc srandy, jdi k ohradě s kozlem. Ulož si pozici a otevři bránu (OPEN GATE), která se nachází v pravém dolním rohu ohrady. Vejdi do ohrady, ale dej si pozor, ať ti kozel neuteče (už bys ho nenašel). Až se ti podaří k němu přiblížit na dostatečnou vzdálenost, ukaž mu mrkev (SHOW CARROT TO GOAT + 5 bodů). Můžeš mu ji také dát (GIVE CARROT TO GOAT - 2 body), ale ten ji pak sní a žádná sranda nebude, dokud si na záhoncích nepořídíš další (pokud to uděláš, nezapomeň za sebou zavřít branku - CLOSE GATE, jinak ti kozel uteče). Po tom, co jsi zvířeti mrkev ukázal, bude chudák kozel navnaděný a začne tě následovat. Po dobu, co s tebou jde, se tě neodváží napadnout žádná z příšer, na které lze v lese narazit. Protože víš, že kozlové a trollové se nemají rádi (víš to, ne?), přiveď si rohatce k mostíku. Jakmile se na něm objeví troll, aby vymáhal mýtné, kozlík se do něj pustí a chlupatá opice skončí ve vodě pod mostem (+ 4 body). O kozlíka tím také přijdeš, protože se na tebe i s celou mrkví vykašle a hrdě odejde do Hollywoodu.

ZA MOSTEM narazíš na malého Gnoma, který tu spřádá zlato (pouze v SCI verzi). Stěžuje si, že už dlouho neměl návštěvu a chytře vyvozuje, že s tím bude mít něco společného „ten troll, co se tu pořád motá". Gnom ti okamžitě nabídne pomoc, ale musíš uhodnout jeho jméno. Máš na to tři pokusy. Přiznám se, že tady jsem selhal. Je jasné, že poznámka na papíře v perníkové chaloupce souvisí s Gnomovým jménem (má se psát pozpátku), ale kde ho člověk zjistí, to nevím. Já na něj přišel náhodou v Sierra Trivii, což je soutěž otázek z témat King Questů. Když vám tam položí otázku „Které z uvedených tří jmen je jméno Gnoma z KQ1?" je vám všechno jasné. Mrňousovo jméno v originále je IFNKOVHGROGHPRM a v SCI verzi NIKSTLITSELPMUR (+ 5 bodů). Když se v jednom ze tří pokusů trefíš do jména správně, dostaneš od Gnoma kouzelné fazole. Pokud ne, dá ti velký zlatý klíč. Oba dva předměty ti zpřístupní ostrov v oblacích, každý po svém. Nejprve věc seber (TAKE BEANS, TAKE KEY + 4 body). Kouzelné fazole musíš jít zasadit do záhonku úrodné půdy napravo od Gnoma (přes řeku). Stačí si stoupnout nad záhonek a zasadit je (PLANT BEAMS + 2 body). Žádné zalévání, žádné hnojení. Protože jsou fazole kouzelné, vy-

v jeskyni, který *byl až doteď* zavalen žulovým **balvanem.**

roste okamžitě stonek velký jako požární žebřík. Po něm můžeš vyšplhat až do oblak (CLIMB BEANSTALK, následně použij směr nahoru). Šplhání do oblak je pěkně nechutná záležitost. Přesně podle Sierráckého zvyku se lze na každém metru stonku zabít. Pokud spadneš z první čtvrtiny stonku, jenom se bacíš. Z větší výšky to je už tvoje smrt. Proto doporučuji *savit* a pečlivě hledat správnou cestu.

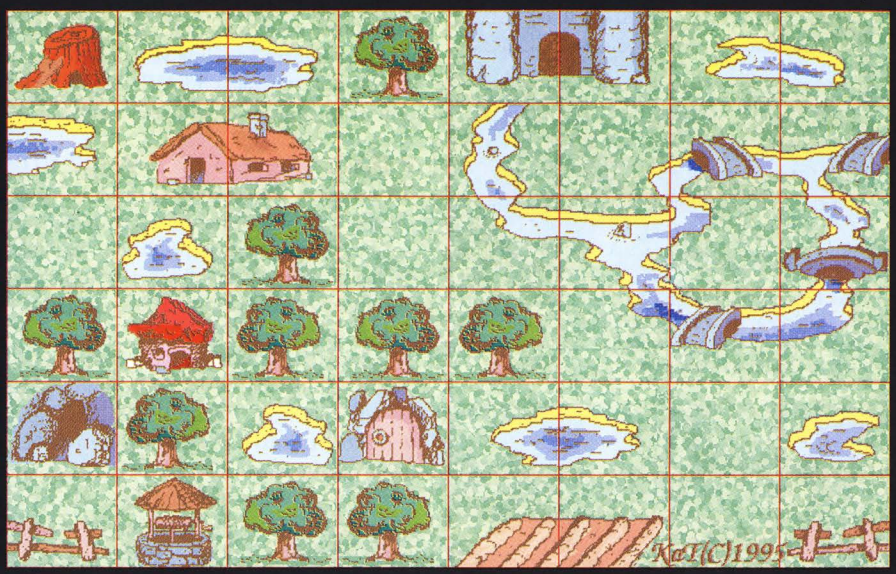
DVEŘE VE SKÁLE Pokud se na jméno netrefíš a dostaneš zlatý klíč, dojdi ke dveřím ve skále, které se nacházejí pod stromem s vlašskými ořechy. Odemkni dveře (UNLOCK DOOR) a vydej se do jeskyň. Před sebou máš tři obrazovky nepříjemně kroucených a klaustrofobicky uzoulinkých cestiček z prkýnek balzy, vedených nad bezednou propastí. Stačí jednou šlápnout mimo a už jde Graham ke všem svatým. Na konci cestiček vylezeš skalním otvorem na ostrov v oblacích, zatímco kdybys vylezl po stonku, dostal by ses na jeho levý okraj, takže bys musel ještě popojít směrem doprava.

NA OKRAJÍCH OSTROVA si dávej pozor, protože ostré hrany nejsou díky mrakům zcela vidět a tak můžeš velmi často skončit nosem v zemi někde hluboko dole. Na ostrůvku se pohybuje obr, který nosí magickou truhlu. Shodou okolností to je přesně ta truhla, kterou postrádá král Edward. Na tomhle místě je opět několik způsobů řešení. Můžeš si s obrem zahrát na Davida a Goliáše, pokud mu před tím nevysvětlíš pravidla. Zajdi si do obrazovky pod vchodem do jeskyně a prohlédni si strom. Prozkoumej dutinu (EXAMINE HOLE). Najdeš prak, který si přivlastni (TAKE SLING + 3 body). Pokud chceš, můžeš ho nabít oblázky a v blízkosti obra vystřelit (USE SLING + 4 body). Trochu brutální řešení. Mrtvému už na ničem pozemském záležet nebude, takže je truhla hladce tvoje. Daleko mírnější je způsob, kdy se obru ukážeš a pak se schováš za strom. Obr tě bude notnou chvíli honit, ale pak padne únavou a usne. Pak už stačí jen ke truhle přijít a sebrat ji (TAKE CHEST + 8 bodů). Pokud se budeš chtít proti obrovi pojistit, aktivuj před honičkou prsten neviditelnosti (WEAR RING, RUB RING). Obr tě bude chvíli hledat, až se unaví. Dej si pozor, ať nestojíš před spodním levým stromem, nebo si tě usínající obr nevšimne a klidně tě zasedne. Takto získáš + 5 bodů. Když se do truhly podíváš (OPEN CHEST), málem tě zasype stále se tvořící hora zlata. Myslím, že máš první uloupený předmět! Teď ještě následuje trpká cesta dolů. Zahradníci po stonku (pouze až zmizí účinky prstenu), zloději jeskyněmi. Pokud jsi na ostrůvek vylezl po stonku a nyní zkusíš sejít jeskyněmi, budou dveře dole otevřené dokořán. Zatímco v originální verzi je rozhodně snadnější procházet se po schodišti ve skále, v SCI je oboje tak asi stejně protivné.

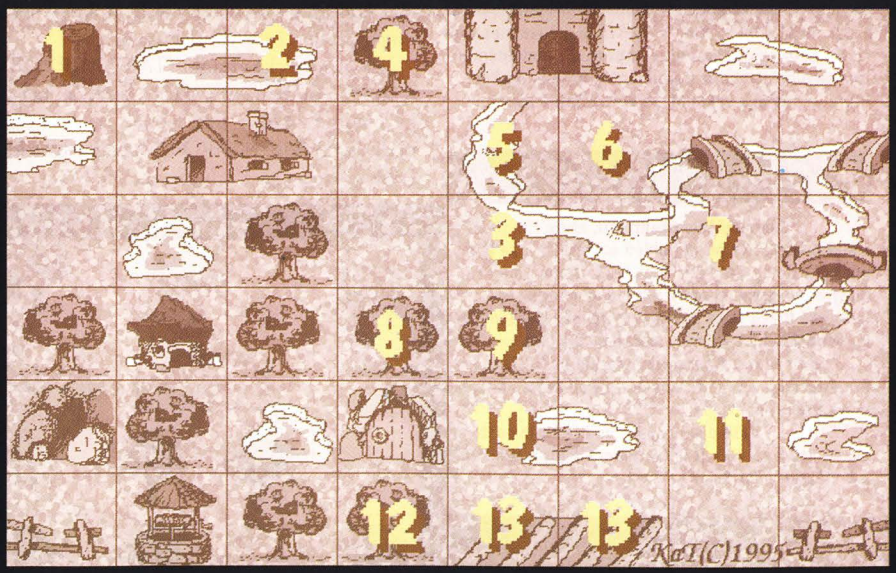
STUDNA Protože tento úkol byl skutečně rozsáhlý, vydáme se teď za magickým štítem, který už tak hrozný nebude. Jdi ke studni, která je zobrazena v dolní části mapy a uřízni kbelík (CUT OF BUCKET). Prázdné vědro skončí ve tvých kapsách. Udělej úkrok doprava a zatoč pumpou (TURN CRANK). Lano se pomalinku spustí do studny a ty po něm můžeš sešplhat dolů.

Když budeš chtít, můžeš se dolů také podívat výtahem. Zadej SIT BUCKET a Graham si vleze do vědra a to se začne pozvolna spouštět do studny.

V originální verzi je nutné postupovat dokonce ještě trochu jinak. Příkazem ENTER WELL (+ 1 bod) nasedne Graham do kyblíku a pomalu

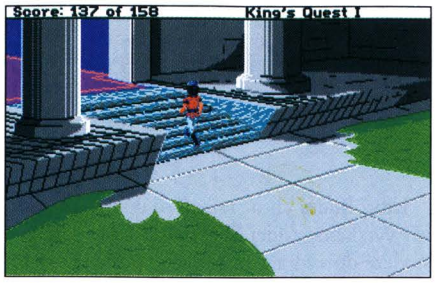


Království Daventry podle *KQ1*. Vyznačeny jsou všechny stavby, vodní toky a lesy. Pomůže vám v orientaci. Podzemní prostory, sluje ve studni, hrad a zemi v oblacích jsem nemapoval, protože jsou jednoduché a nemáte se kde ztratit.



Na této mapě je vyznačeno, kde se nacházejí jednotlivé předměty.

***1** V pařezu je sáček s diamanty. **2** Kamínky do praku se v originální verzi nacházejí na břehu jezírka ... **3** ... a v SCI verzi na břehu řeky. **4** Pod kamenem najdete nůž. **5** Kouzelná houba roste na nepřístupné straně vodního toku. **6** Tady vás shodí orel. **7** U gnoma najdete buďto magické fazole, nebo klíč. **8** Na kraji lesa je strom s oříšky. **9** V trávě na paloučku se válí kouzelná miska. **10** Pokud tady potkáte elfa, dá vám prsten neviditelnosti. **11** V trávě na zemi najdete čtyřlístek. **12** Na stromě najdete hnízdo se zlatým vejcem. **13** Na dvou obrazovkách najdete záhonky s mrkví.*



Graham se blíží prvnímu finále ve své první hře. Tento screen je v celém *King's Questu* výjimečný. Ačkoliv na ostatních obrazovkách jsou linie staveb co možná nejrovnoběžnější s okraji obrazovky, tady máme první úhlopříčku tvořící určitý vjem prostoru. Historici pište si.

Velké finále prvního *King's Questu* nadešlo. Sir Graham je korunován na krále Daventry a rodinná sága, kterou Roberta Williams vytvořila, začíná. Kdo mohl tehdy předpokládat, jak krásné hry nám přinese.

Finále originálního *King's Questu* je o poznání chudší. Graham neprochází přes nádvoří a v audienčním sále se musí spokojit s opuštěným králem. I akce, které je potřeba vykonat, se diametrálně liší.

PIDISLOVNÍK

ENGINE. **Základní tělo programu, které řídí práci s knihovnami. Na první pohled můžete říci, že Ultima VII - Black Gate a Ultima VIII - Pagan mají rozdílný *engine*, ale na první pohled už nemůžete říci, jestli má Black Gate stejný *engine* jako Serpent Isle, nebo zda-li se jedná o *updateovaný engine*.**

NPC. ***Non Player Character*. Kterákoliv postava ve hře, kterou hráč (v případě her s více hráči - ani jeden z hráčů) neovládá.**

ALTER-EGO. **Vaše druhé „Já". Ve hře to je postava, do které se vtělujete (Graham v King's Questu 1 a 2, Avatar v Ultimách).**

sjede na dno studny, kde nad hladinou zadá LEAVE BUCKET. Žbluňk a je ve vodě. Lze také vylézt na lano (CLIMB ROPE) a pak směrem dolů sklouznout do vody. Pak je ještě potřeba sebrat vědro (CUT ROPE + 2 body), pokud chceš lepší ohodnocení za likvidaci draka. Pokud nyní zadáš FILL BUCKET, což je kdekoliv jinde docela v pohodě, utopíš se. To jen tak na okraj.

Pro obě verze hry pak platí, že po dopadu na hladinu studny musí Graham začít plavat SWIM a následně se musí potopit (DIVE + 2 body). Na písečném dně sice najdete tajemnou truhlu (a v originále i obrovskou láhev), ale to jsou jen pozlátka, která mají hráče zdržet ve vodě příliš dlouho a tím i utopit. Rychle si to nasměruj doleva a do vzduchové kapsy.

Zatímco v originále stačí vplout do otvoru ve zdi a Graham se ocitne ve vysušené jeskyni, v ICS je nutno zadat LEAVE WATER, když rytíř plácá čubičku ve vzduchové kapse.

V MALÉ JESKYNI NALEVO OD STUDNY najdeme draka, který si tu hlídá magické zrcadlo. Zlikvidovat ho můžeme dvěma způsoby. Ten primitivnější je přiblížit se ke drakovi co nejblíž (pozor na oheň) a vrhnout dýku (THROW DAGGER - 2 body). Drak zachroptí a skončí.

Daleko elegantnější je ale použití vědra ze studny naplněného vodou. Tu mimo jiné můžeš kdykoliv vypít (DRINK BUCKET), čímž se ti skóre zmenší o dva body. Když pak někde u vody vědro naplníš (FILL BUCKET), skóre zase o dva bodíky vzroste. Príma. Ale zpět ke slíbenému elegantnímu způsobu likvidace dráčete. Vyšplouchni na něj celé vědro (THROW WATER + 5 bodů), jen to zasyčí a oheň, který v obludě hrdě sálal stovky let je ten tam. Zdrcený drak vyklízí pole a svým mohutným tělem zároveň otvírá otvor v jeskyni, který byl až doteď zavalen žulovým balvanem.

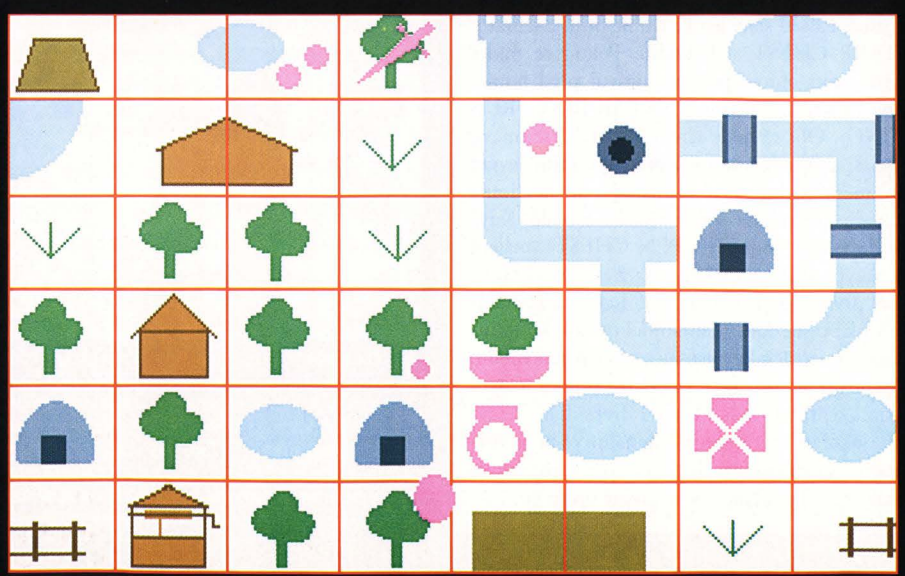
Vezmi magické zrcadlo (TAKE MIRROR + 8 bodů) a můžeme se vydat na poslední magický předmět. Mimo jiné, pokud se do zrcadla podíváš (LOOK MIRROR), uvidíš sebe s královskou korunou. Vcelku hezká představa.

Pokud jsi draka ubil kudličkou, vrať se do otvoru, vyplav na hladinu ve studni a vyšplhej nahoru (CLIMB ROPE). Do vody se vrať i v případě, že chceš dva body navíc. Naplní se ti totiž vědro vodou. Jeho váhu ve hře ani nepocítíš a jsou to přeci jen dva body.

PŘED JESKYNÍ Pokud jsi nechal draka, aby ti odvalil kámen z cesty, vyjdi z jeskyně na denní světlo. Před jeskyní by měl polétávat velký okřídlený dravec. Doprovází ho krásně dramatická hudba (pouze v SCI verzi). Všimni si, že se vždy uprostřed obrazovky snese jakoby k zemi (v originále se snáší střídavě na čtyři různá místa). Už ti svítá? Takže nastup na přistávací plošinu a v pravé chvíli napiš JUMP (+ 3 body). Graham vyskočí, chytí se obrovitých pařátů ptáka a nechá se nést přes třetinu Daventry. Pokud budeš mít s ptákem problémy, podívej se, jestli máš zlaté vejce. Pokud ne, dojdi si pro něj. Teď by už mělo být všechno v pořádku. Někdy je také potřeba přijít na scénu a zase z ní odejít. Dravec přilétá trochu náhodně.

OSTRŮVEK Pařátů se Graham pustí dost nešikovně vysoko nad zemí, ale zase dost šťastně na to, aby se nezabil, jako při pádu z ostrova v oblacích. Do díry, vedle níž jsi přistál, ještě nechoď. Jsi právě na nedostupném ostrůvku vedle ostrova s Gnomem. Jdi doleva a utrhni si houbičku (TAKE MUSHROOM + 1 bod) na kterou jsi určitě už mnohokrát mlsně pokukoval z druhé strany. Ještě ji ale nejez! Tahle rostlinka tě osvobodí z podzemí, kam se právě chystáš. Vrať se k díře do země, na místo, kde jsi „přistál" a skoč dolů.

Vzpamatuj se z další petardy a jdi chodbou dolů a doleva. Zastav se v dostatečné vzdálenosti od obří krysy. Promluv si s ní TALK RAT a dej si pozor ať nezkusíš TALK MOUSE, krysu to irituje. Tomuto podivnému strážci dveří budeš muset zaplatit clo, ať se ti to líbí nebo ne. Můžeš použít zlaté vejce, diamanty, nebo valoun zlata (GIVE EGG, DIAMONDS, WALNUT TO RAT), ale to sníží tvoje skóre, namísto aby ho to zvýšilo a to hned o šest bo-



Mapa je symbolická, přesto vám může velmi pomoci v orientaci po malém království. Modré plochy jsou vodní toky a jezera, zelené louky a lesy. Domy mají hnědou barvu a předměty, které je potřeba sebrat jsou vyznačeny růžově. Postupujte podle návodu a neztratíte se.

dů! Daleko výhodnější (z bodového hlediska) je nabídnout obludce sýr z chýše čarodějnice (GIVE CHEESE + 8 bodů), což má zase tu nevýhodu, že ho nemůžeš sníst sám (EAT CHEESE - 2 body). Až krysa přijme úplatu, vytratí se a ty klidně projdi dveřmi (v originále si je musíš otevřít - OPEN DOOR).

VELKÝ SLOUP Na druhé straně tě nejprve překvapí velký sloup s obrovským kamenným čtyřlístkem (pouze v SCI verzi) a pak leprechaunští strážci. Pokud u sebe máš čtyřlístek, zaleknou se a zmizí. Jdi doleva, kde zastihneš celý leprechaunský královský dvůr. Tvůj čtyřlístek vzbudí takovou paniku, že jeden po druhém zmizí. Pokud si dobře vzpomínám, je Leprechaun jakýmsi druhem skřítka, žijícího v Irsku. Nosí zelené šatečky, stará se o boty hlavně chudých lidí a bedlivě a nebezpečně stráží svůj hliněný hrnec se zlaťáky, které rád přepočítává. Jedině čtyřlístek ho dokáže zabít, nebo zranit, nebo tak nějak. No, do encyklopedie mám ještě hodně daleko, takže se raději vrátíme do jeskyně.

U KRÁLOVSKÉHO TRŮNU najdeš poslední ze tří magických předmětů - kouzelný štít. Vezmi ho (TAKE SHIELD + 8 bodů). V originální verzi jsem byl překvapen tím, že se leprechaunský dvůr při mém příchodu nerozutekl. Stačilo se ale vrátit do vstupní jeskyňky, kterou zde z nějakého neznámého důvodu nazývají DANCE HALL a zahrát na housle (PLAY FIDDLE + 3 body). Leprechauni byli hudbou unešeni a všichni odtancovali pryč. Král už neměl komu vládnout a tak se odešel historicky znemožnit. Po sobě nechal své žezlo, které jsem sebral (TAKE SCEPTRE) a získal tak dalších šest bodů.

MALÝ OSTRŮVEK Z trůnního sálu jdi doleva po spodku obrazovky (v originále doleva po schůdcích). Dojdeš k malému ostrůvku na denní světlo. Je tak malý, že se jím stěží protáhne i Leprechaun, natož ty. Naštěstí jsi uzmul podivnou hubku, která ti nyní nezištně pomůže. Sněz ji (EAT MUSHROOM + 2 body) a okamžitě se zmenšíš. Protože kouzlo netrvá dlouho, rychle proběhni otvorem ve skále na zelenou louku (+ 1 bod), kde se opět zvětšíš. Na slunci je přeci jenom krásně. No a protože teď už máš vše, co po tobě starý král Edward žádal, rychle se vrať do paláce.

FINÁLE je u obou verzí podobné, ale trochu odlišné. Začnu stručně s originálem. U brány už nestojí stráže a tak si musíš otevřít sám (OPEN DOOR + 1 bod). Projdi chodbami do trůnního sálu a přistup ke králi. Teď přijde jedna typická Sierrácká nechutnost. Musíš se mu uklonit (BOW KING), ale úspěšně to lze udělat jenom z jednoho místa před trůnem. Pokud nemáš štěstí, budeš tam hodnou chvíli hopsat, přičemž tě hra bude komentovat slovy „Je vhodné stát čelem ke králi a pár kroků od něj." Příšernost.

V SCI verzi to probíhá asi takhle. Otevři si bránu do hradu (OPEN GATE) a projdi prázdným nádvořím. Nikde nikdo. Až v trůnním sále najdeš všechny z hradu. Všichni sledují, jak se hradní felčar snaží udržet krále Edwarda při životě. To, co následuje, se už odehrává automaticky, takže se jen pohodlně usaď a sleduj vlastní korunovaci. **—KaT**

DOSTAT SE K TÉHLE VELIKÉ HOUBĚ znamená spoustu trablů na zemi, nad zemí i na oblacích. Kolikrát se na ni díváte z druhého břehu a uvažujete, jak si ji utrhnout. Všechny ty potíže ale stojí to. Houba totiž zachrání Grahamovi život.

Hry s českými příručkami nakoupíte jedině u nás!

Napište si o kompletní katalog her pro PC, Macintosh, CD32, SEGA, Nintendo a další.

Ukázka některých her s českými příručkami:

Dungeon Master II
Bioforge
Marathon (Macintosh)
Full Throttle (PC i Mac)
ATR (CD32 i Amiga)
The Lion King
(PC, Sega, Nintendo)
UFO (PC i CD32)
Gunship 2000 (PC i CD32)
Subwar 2050 (PC i CD32)
Gloom (CD32 i Amiga)

BBS

Pokud již dotyčnou hru máte, samostatný
český manuál Vám dodáme při koupi jiné hry.

BBS spol. s r. o., Plzeňská 9, 405 61, Děčín IV
Tel/Fax: 0412/283 11, kl. 141

Ultima 1:

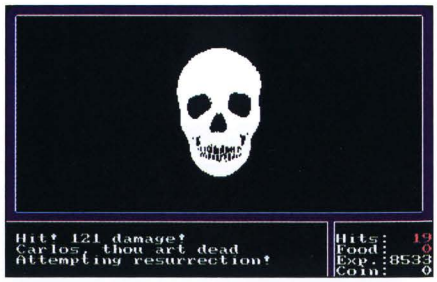
The First Age of Darkness (The Beginning)

Ultima 1: První věk temnoty (Začátek)

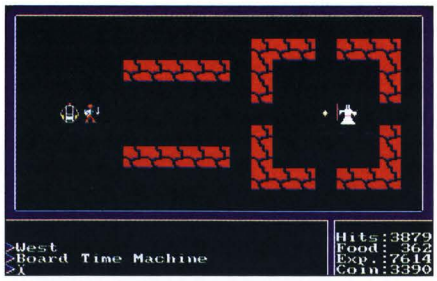
platforma: PC

(recenze viz tento Excalibur)

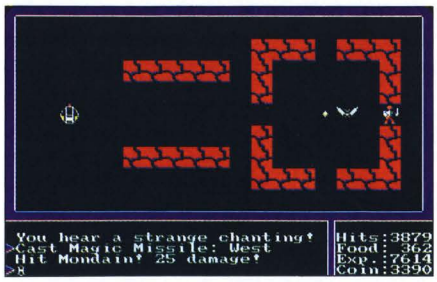
KAREL TAUFMAN



Úmrtí může nastat na každém druhém kroku. Necestujte krajinou bez jídla a nižším patrům dungeonů se také vyhněte, pokud to jen trochu jde. Po úmrtí budete sice oživeni a navráceni na náhodnou pozici někam na pevninu, ale vaše poklady budou tytam. Protože si nemůžete koupit jídlo, musíte bojovat a krást peníze. Protože jste ale zesláblí, každý vás pěkně rychle odrovná. Je to klasická „hlava 22". Rada pro zoufalce - jděte do nejbližšího města a kraďte (S - steal) - jenom ve hře ovšem.



Tak jsem tady, zlý čaroději! Může zahulákat kterýkoliv hráč, ale nebude mu to moc platné. Ačkoliv se dostal až k Mondainovi, což je jeho finální štace v Ultimě 1, nemá ještě zdaleka vyhráno. V této fázi hry nejde ukládat pozice a tak je potřeba vzít na pomoc tetičku strategii.



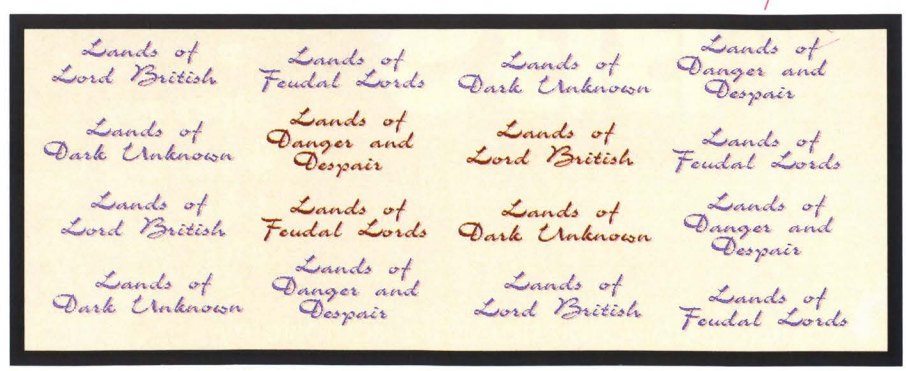
Ve druhé fázi finálního souboje se Mondain promění v létavce. Pokud ho necháte uniknout, můžete ho taky naháněť do konce vašich (reálných) dní. Pokud přesto nebudete chtít použít strategii uvedenou v návodu, zkuste Mondaina zahnat do levého horního rohu. Pokud budete šikovní, Mondain tam uvízne a jeho slabá AI (která dokáže být přesto dost protivná) ho ven nevyvede.

Po teleportaci do Sosarie se ocitáš na kontinentu Lorda Britishe nedaleko jeho hradu a hlavního města Britannia. Zajdi do města tak, že dojdeš na ikonu hradu a stiskneš „E" jako Enter. Ve městech se dá nakupovat jídlo, zbraně, brnění, prostředky transportu, magické pomůcky a pivo. Zajdi do hospody a kup si jedno klávesou „T" - transact. Ukáže se, že hospodský toho ví o tvém poslání daleko více než ty a docela klidně se rozpovídá o úkolu Ultimy. Vysvětlí ti, že přesně před tisíci lety se zlému čaroději Mondainovi podařilo vytvořit drahokam nevídané síly. Tento magický předmět ho od té doby činí neporazitelným v boji a nesmrtelným v soukolích času. A bude to právě čas, který musíš využít k zabití Mondaina. Musíš najít stroj času a vrátit se do doby, kdy Mondain ještě drahokam nemá. Ne, hospodský se nejmenuje Sky-Net. Udělej potřebné nákupy (opět „T" - transact a potom „B"- buy = koupit, nebo „S" - sell = „prodat") a odejdi do hradu lorda Britishe. Stráží, ani potrhlého Gwina si moc nevšímej a pokus se s Britishem obchodovat „T" - transact with the king. British se tě zeptá, jestli nabízíš služby („S" - services) a nebo peníze („P"-pences). Za peníze si můžeš nakoupit Hit Pointy, nabídnutí služby znamená, že se necháš poslat za nějakým důležitým posláním. Lord British po tobě chce vcelku jednoduchou věc, najít hrob ztracené duše („Grave of the Lost Soul").

Není nic jednoduššího. Vrať se do Britannie, nebo do některého jiného města a kup si v obchodě „Transport" vor (raft). Nastup na něj „B" - board. Podle mapek se vydej k vyznačené lokaci. Pamatuj, že vor nemůže plout po zemi, horách, nebo lesích. Je to malý ostrůvek nedaleko odsud. Stačí k němu dorazit a vystoupit na břeh „X" - exit. Pěšky dojdi k náhrobku a nejprve si ho prohlédni „I" - info and Search a až si dodáš odvahy, vstup do něj „E" - enter. Na náhrobku je napsáno „Vae Victis", což bude asi zajímat Lorda Britishe. Vrať se do Britannie a do Britishova hradu. Opět se s ním pokus jednat „T" - transact with the king. British bude potěšen a dá ti odměnou deset bodů síly „Strength". Nic moc, co? Na Britishe radši zapomeň a jdi na sever a pak na východ, do Hradu Ztraceného Krále (Castle of Lost King).

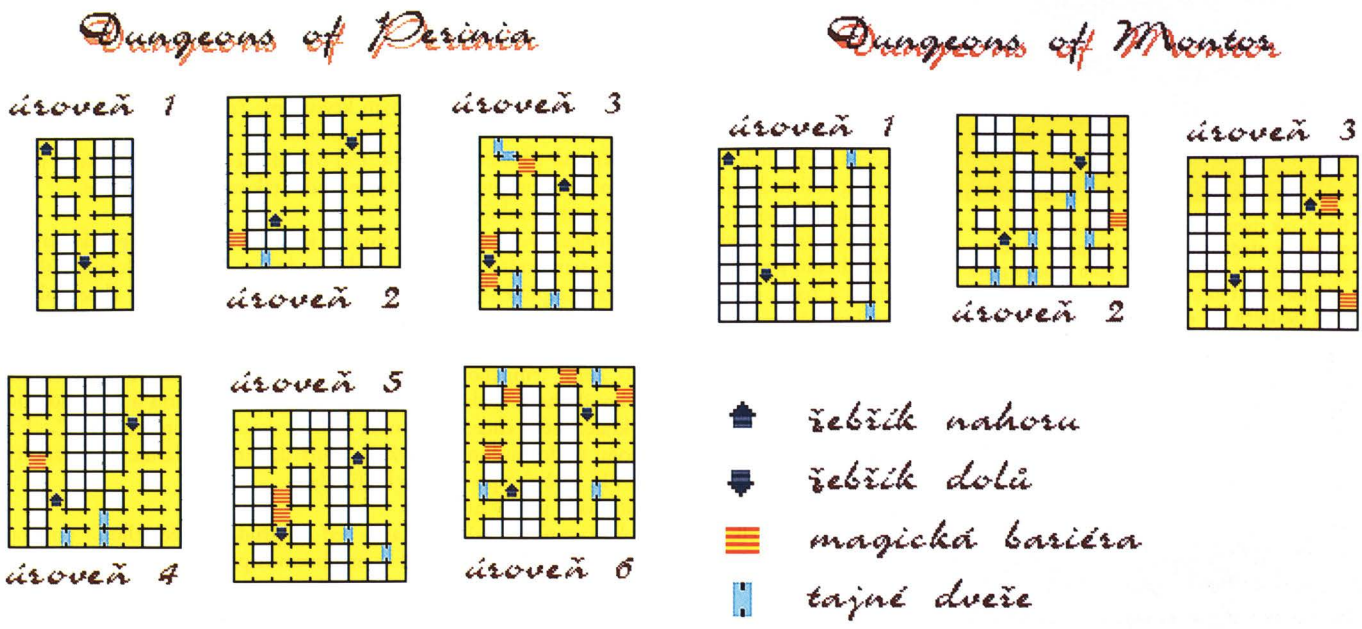
Zdejší král bude už daleko štědřejší, to mi věř. Opět vejdi do opevnění a nabídni vládci své služby. Hošan tě vyšle na pěkně tuhý úkol. Máš zabít Gelatinovou kostku (Gelatine Cube). Trochu se nadechni a zase vydechni, protože tohle bude náročné. Gelatinové kostky se nacházejí v hlubších patrech místních dungeonů. Asi dvakrát jsem na ni sice narazil už ve třetím patře, ale někdy jsem musel jít až do sedmého a myslím, že i do osmého. Čím je patro hlouběji, tím jsou v něm krutější potvory a projití se stává hotovým peklem. Zase poslední, desáté patro se mi vždycky zdálo trochu jednodušší, ale může se jednat o pouhý psychologický klam.

Vydej se tedy do kteréhokoliv dungeonu. Doporučuji ti ten nejbližší, od kterého by tu někde mělo být pár mapek pater. S jejich pomocí by ses měl začít v těchto na první pohled zmatených prostorách lépe orientovat. Tajné dveře se odkrývají prohledáním místa „I", ale musíš stát přímo čelem proti prohledávané zdi.



Svět Sosarie se skládá ze čtyř kontinentů: Země Lorda Britishe, Země zoufalství a nebezpečí, Země temného neznámého a Země feudálních pánů. Cestování mezi nimi může být frustrující, pokud si nepořídíte takovouto orientační mapu.

PERINIA A MONTOR



Kromě monster, narazíš v dungeonech na rakve a bedny. Rakve se otevírají klávesou „O" - open. Truhly musíš odemknout „U" - unlock. Někdy najdeš peníze, někdy příšeru. To je už riziko podnikání. Mezi patry dungeonů se pohybuješ po žebřících: „K" - climb (lez). V každé úrovni je jedna cesta nahoru a jedna dolů (s výjimkou desátého patra). V pozdějších fázích hry bude daleko výhodnější, žebříky si prostě vykouzlit zaříkáním „Inferus" a „Ascendo". Někdy bývá cesta zatarasena magickou bariérou, která vypadá jako pruhy přes cestu. Tuto překážku lze buďto odstranit kouzlem Destroy, nebo se můžeš teleportovat někam za ni, pomocí kouzla Blink. Až narazíš na nepřátele, nezapomeň, že na to, abys mohl zbraně a brnění používat, musíš ho nejprve takzvaně připravit. Stiskni „R" - Ready a vyber si z nabídky Armour -brnění, Weapon - zbraň a Spell - kouzlo. Brnění si tímto způsobem obléknešeš, zbraň vezmeš do ruky a kouzlo připravíš pro zakouzlení „C" - Cast. Útok se potom provádí klávesou „A" - Attack a zadáním směru útoku kurzorovými klávesami. Gelatinovou kostku poznáš snadno. Je to velká průhledná krychle přes celou chodbu dungeonu a není vůbec snadné ji zabít. Doporučuji použití kouzla „Kill". Až se ti podaří ji skolit, vytrať se z podzemí a vrať se do Hradu Ztraceného krále. Promluv „T" s panovníkem. Vladař bude nadšen a hned ti daruje červený krystal. Když na něj chvilku budeš nechápavě civět, vysvětlí ti, že k tomu, abys odstartoval stroj času, budeš potřebovat celkem čtyři krystaly.

A je to. Musíš najít další tři. To znamená další cestování. Pokud chceš, můžeš se plavit dál na voru. Pokud na to máš, můžeš zakoupit loď „Frigate", která je lépe vybavena pro boj na moři a nebo přímo vznášedlo „Aircar". Ceny za prostředky transportu jsou následující:

český název	anglický název	cena
kůň	horse	34
povoz	cart	136
vor	raft	306
loď	frigate	544
vznášedlo	aircar	850
raketoplán	shuttle	1224

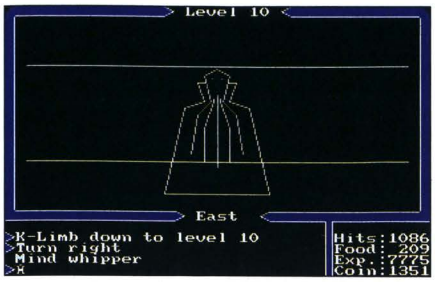
Osobně bych doporučil asi Aircar. Je sice drahý, ale můžeš ho používat na všech kontinentech i na oceánech. Má jedinou nevýhodu, kterou je neschopnost cestovat přes lesy. Není to ale tak hrozné, jak se může na první pohled zdát. Přednosti vznášedla zdaleka převládnou.

Až si vybereš, vydej se ze Zemí Lorda Britishe třeba na západ, do Krajů nebezpečí a zoufalství. Ve Hradu bílého draka (White Dragon's Castle) se pokus vyjednávat s králem. Vyšle tě na jednoduchý quest (výpravu). Máš najít takzvanou Věž moudrosti (Tower of Knowledge). S mapami, které jsem pro čtenáře Excaliburu nakreslil, to nebude žádný problém. Věž se nachází na malém zalesněném ostrůvku na severovýchodním cípu Britishova domainu. Nejprve si ji prohlédni „I" a pak vejdi „E". Ozve se hlas mluvící latinsky: „Turis Scientia Magnopere" a ty získáš tři body inteligence. Vrať se k bílému draku a o svém úspěchu pohovoř s panovníkem. Dostaneš od něj sedm bodů síly „strength".

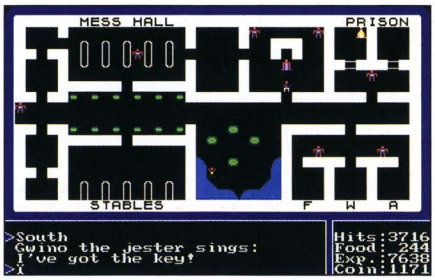
Trochu severně od Hradu bílého draka, také na pobřeží velkého zálivu, najdeš druhý hrad Zemí nebezpečí a zoufalství - Shaminův hrad (Castle of Shamino). O Shaminovi se ještě budeme bavit v příštích dílech našeho seriálu, protože tato postava se v zajímavých souvislostech vyskytuje i v dalších dílech hry. Král Shamino po tobě chce, abys zabil Balrona. Je to podobný quest, jako zabití Gelatinové kostky. Musíš si vybrat jakýkoliv dungeon, klidně ten ve kterém jsi zabil kostku, a zajít až někam k sedmému podlaží, kde bys už Balrona měl potkat. Je to taková okřídlená potvora, nemůžeš ho nepoznat. Nezapomeň si ale s sebou vzít hodně kouzel na žebříky, protože bojování v nejnižších patrech bludišť tě pěkně vyčerpá a ty bys pak nemusel mít sílu vrátit se na povrch. Po krveprolití se opět vrátíš k Sha-

SKRYTÝ LUČIŠTNÍK

Nepříjemnosti na vás čekají i na planinách a v blízkostech měst. Všimněte si malé bílé čárečky ve stromoví, nedaleko mého zaparkovaného vznášedla. To je takzvaný „skrytý lučištník". Není nebezpečnější než všichni ostatní nepřátelé, ale zesláblého pocestného dokáže jeho útok nemile překvapit.

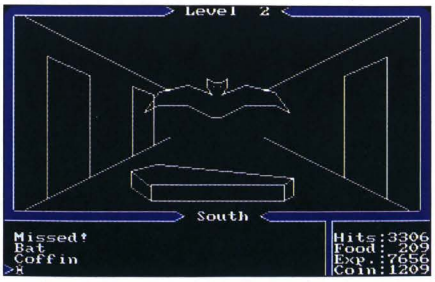


Hned, jak jsem slezl do desátého patra dungeonu, objevil se přede mnou Mind Whipper. Je to tuhý nepřítel a já nevím, jestli se po jeho udolání ještě zvládnu dostat na povrch. Ale patří mi to. Měl jsem dbát vlastních rad v tomhle návodu a do spodních pater dungeonů nelézt zbytečně. Když už jsem zde, nebude od věci zmínit se o drátové grafice, která je v dungeonech použita. Ve verzi pro Apple II vypadá totiž podzemní svět trochu jinak. Zatímco zdi a chodby jsou stejně simplifikované, jako na PC, příšerky jsou tvořeny barevnými plochami, takže hezky vystupují do popředí.



Gwino si doslova říká o zabití. Klidně si pobíhá po hradě a vesele si víská, že má klíč právě ve chvíli, kdy ten klíč potřebuji. Když si nedám pozor, Gwino mi určitě něco ukradne a tak nebudu mít velké výčitky svědomí, až na něj pošlu jednu Magic Missile.

Magický stroj času. Trochu se mi klepou kolena. Mám pocit, že bude dobré uložit pozici ještě dříve, než do něj nastoupím. Musím se také přesvědčit, jestli mám dostatečnou zásobu kouzla Magic Missile. Pokud mám nějaké peníze, měl bych je rychle v nejbližším zámku vyměnit za Hit Pointy. Něco mi totiž říká, že od Mondaina nevede cesta zpět.



Právě jsem chtěl otevřít rakvičku - bývají v ní peníze - když na mne zaútočil tenhle hloupý netopýr. Je to nejslabší obyvatel dungeonů a já ho za chvíli sundám hned první ranou.

minovi, který tě obdaruje důležitým - bílým krystalem. Už ti zbývají jen dva! Král ti navíc dovolí vzít si přesně devět věcí z jeho skladišť. Pokud chceš této šance využít, což ostatně vřele doporučuji, měl bys tak učinit okamžitě. Jakmile totiž vyjdeš z hradu ven a opět se vrátíš, král si bude myslet, že jsi jeho úkol ještě nesplnil a zadá ti ho znovu. Ze skladišť ti nic nevydají, protože ti to právě při této návštěvě hradu král nedovolil. S tímto momentem programu také souvisí krásná možnost pozabíjet všechny krále, Gwiny, rytíře i princezny v každém hradu jenom proto, aby ses tam podruhé vrátil a našel je opět celé, zdravé a přátelsky nakloněné. Inu, nikdo není dokonalý.

Vydej se dál na západ, do Zemí temného neznámého. V hradu černého draka (Black Dragon's Castle) narazíš na krále, který chce, abys zabil v některém dungeonu tvrdohlavého Liche. Pokud jsi hrál Ultimu VII, jistě si vzpomínáš na Lichovu podobu tam (našel jsem v ní tyto kreatury celkem dvě, pokud se nemýlím) a možná očekáváš něco podobného i tady. Neočekávej. Lich je velká, odporná hlava bez těla, která se vznáší chodbami dungeonů, pochopitelně pěkně hluboko. Až se ti podaří netvora zdolat, vrať se ke králi a ten ti dá nejenom další krystal do tvé sbírky - tentokrát bude modrý - ale navíc ti dá jednu velmi důležitou radu. Řekne, že: „Princezna pomůže v cestování čase Esu." Co je to Eso (Ace) a která princezna, na to budeš muset přijít časem.

Protože jsi ještě nesplnil všechny úkoly, vydej se do hradu Olympus (Castle of Olympus). Místní panovník po tobě chce, abys mu našel Ozymandiasův sloup (Pillar of Ozymandias). Není nic snadnějšího. Nasedni na svůj dopravní prostředek, vezmi k ruce mapy v Excaliburu a hurá na západ, na jihozápadní cíp Země feudálních lordů. Sloup se nachází na jednom zalesněném ostrůvku. Proveď již zautomatizovanou operaci prozkoumání místa „I", „E" a vrať se do hradu Olympus. Za odměnu ti král daruje devět bodů síly.

Před sebou máš poslední dva hrady. Vydej se zpět k Zemím feudálních pánů a vejdi do Rondorinu (Castle of Rondorin). Zdejší šéf chce po tobě další vraždu. Tentokrát má být tvým cílem jakýsi Carrion Creeper. Je to jedna z nejtužších potvor, žijících někde okolo devátého patra. Až se ti podaří připravit ji o život, vrať se do Rondorinu a král tě obdaruje posledním, zeleným krystalem. Zdá se, že tvoje kolekce je nyní kompletní. Co zbývá je najít stroj času a vyrazit za Mondainem. Jak ale sám tušíš podle délky návodu, tak snadné to nebude.

Jako správný hochštapler jsem rozházel peníze za dopravní prostředky. Na vodě se houpá fregata a vor. Oba zvládnou pouze vodní toky a fregata je navíc odolnější vůči útokům mořských hadů. Kůň i povoz jsou velmi užitečné pro neustálé pohyby mezi dungeony a městy. S jejich pomocí jsem rychlejší než potulní bandité a mohu se jim proto hravě vyhnout. Úplně nejlepší se mi ale jeví vznášedlo. Kromě hor a lesů překoná všechny terény a hodí se proto jak pro cestování po pevnině tak po moři. Raketoplán je vhodný jen k odletům do vesmíru.

Protože ti ještě zbývá jeden neprozkoumaný hrad, vydej se do něj. Je to nedaleký Castle of Barataria. Král Baratarie po tobě chce úplnou hračku - máš najít Jižní ukazatel (Southern Sign Post). Jukni na mapu Zemí temného neznámého a vydej se k jejich západním břehům. Ukazatel tam leží mezi skalami u jednoho zálivu. opět proved zkoumací proceduru „I", „E". Když se vrátíš do hradu, daruje ti Baratáriec osm bodů síly.

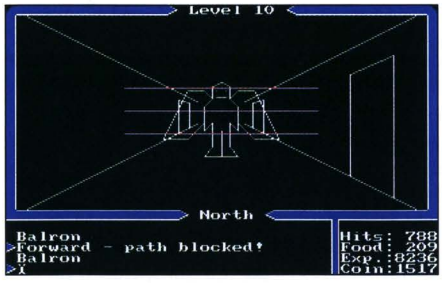
Tak a teď to přijde. Můžeš chodit po hradech a osvobozovat princezny. Dělá se to vcelku těžce. Nejprve musíš zabít žlutého člobrdíka - Gwina, který tu pobíhá a všude vypravuje, že má klíč. Ve chvíli kdy ho zabiješ (normální postup, nejprve ready zbraň a pak Attack směrem), začnou se na tebe sesypávat všichni strážci z hradu a věř mi, že si co do tuhosti s monstry z dungeonů nezadají. Jen jejich úderná síla je trochu menší. Zkus se jim vyhnout a zajdi k vězení, kde se v jedné cele pohybuje zavřená princezna. Pokus se odemknout „U" - unlock a pokud jsi měl štěstí, získal jsi od Gwina právě klíč k její cele. Princezna se na tebe přilepí a společně musíte opustit hrad. Jenže v tuto chvíli je vyhnout se strážcům daleko obtížnější.

BANDITI

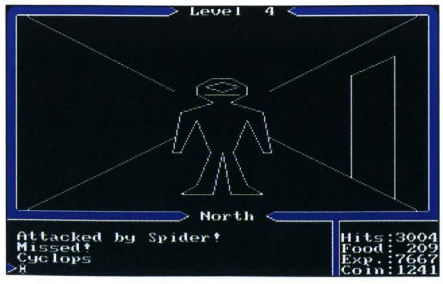
Vchody do dungeonů jsou pochopitelně v blízkosti skal a pohoří. Bohužel se kolem nich také často potuluje všelijaká verbež, která nedá slušnému dobrodruhovi spát. Řešení se vyskytne s růstem vašeho bankovního konta. Kupte koně a kolem banditů proklouznete bez boje. Nevýhoda? Nebudou vám stoupat vlastnosti.

Princezna ti sice z jedné strany kryje záda a o její zdraví se bát nemusíš, ale pokud se snažíš strážcům uniknout taktickým vyhýbáním, vždy ti blokuje jeden možný ústupový směr. Když vyjdeš z hradu, zachráníš tím princeznu a děvenka ti řekne nějakou sladkou radu. Tady jsou ale dva problémy. Předně Gwino nemá pokaždé ten správný klíč. Neosvobozoval jsem všechny princezny, ale zdálo se mi, že jsem ho musel vždy dvakrát zabít, pokusit se marně odemknout celu princezny a teprve když jsem do hradu vešel potřetí, už pěkně vydundaný, to jistě chápete, měl ten znovuoživlý mizera správný klíč. Druhý problém je s rychlostí s jakou vám princezna svůj text řekne. Objeví se jenom na chvilku a opět zmizí. Podobný problém jsem měl v některých hospodách (pochopitelně ne s princeznou). Je možné, že se jedná jen o mou konfiguraci, ale pokud to bude program dělat i vám, bude to škoda. Pokud byste totiž neměli tento návod, přišli byste tak o důležité info, nutné k dokončení hry.

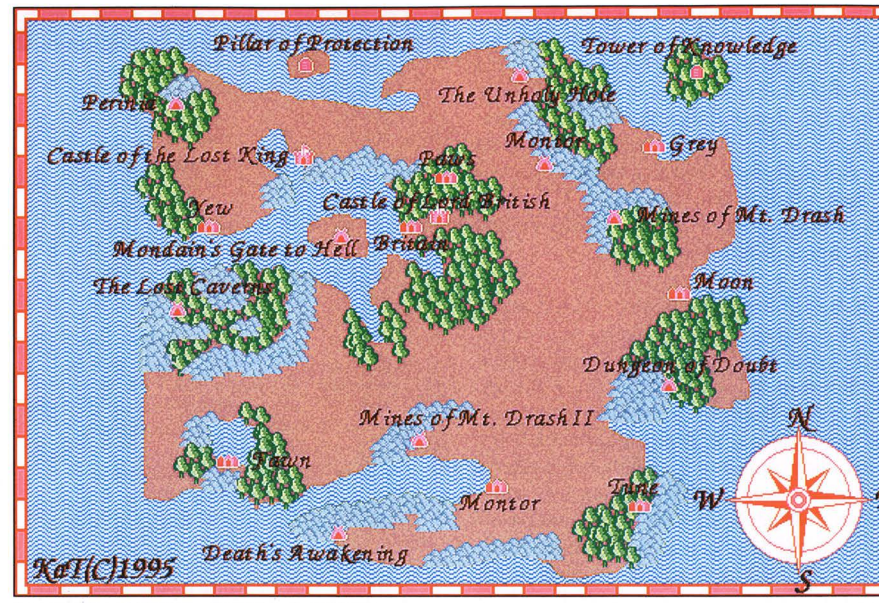
Jak jsem už ale naznačil před tím, než jsem začal líčit osvobozování princezen, nemusíš to teď ještě dělat. Zkus zabít dvě mouchy jednou ranou a nejprve se staň tím zmiňovaným Esem. Jedná se totiž o eso letecké. Zajdi do nejbližšího města a v obchodě TRAVEL kup Shuttle. Vím, raketoplán je to drahý, ale jinou možnost nemáš. Kup si ještě Vacuum suit (bezpodmínečně nutné!) a nastup „B" - board do raketo-



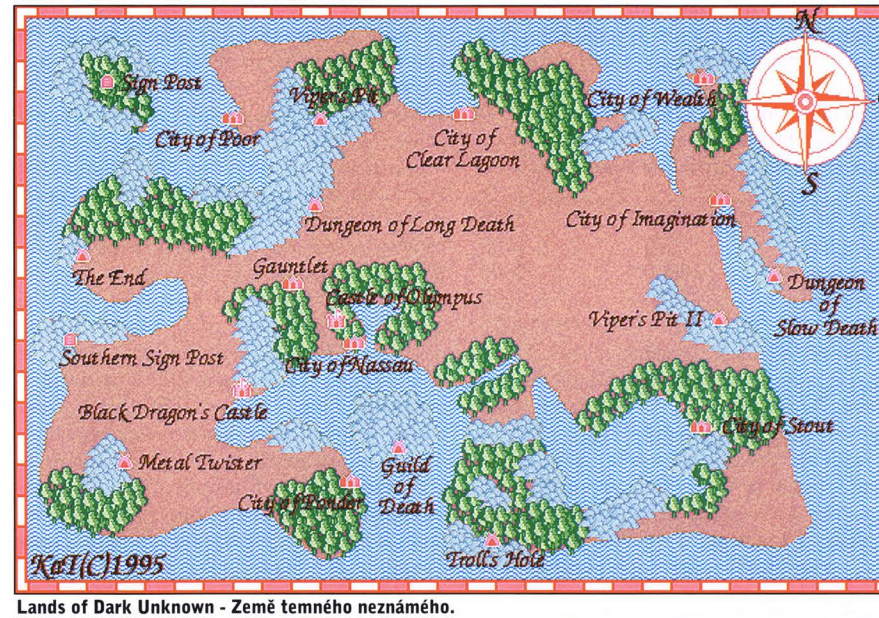
Podobu Balrona si zapamatujte. Jeho odklizení bude jedním z úkolů ve hře. Mezi tímhle hochem a mnou ale stojí magické pole a ani jeden skrz něj nemůžeme projít. Balron je tupý a tak je schopen tady stát a civět na mě do soudného dne. Jsou tři způsoby, jak se k němu dostat. Obejít překážku postranními chodbami zvládne každý, ale znamená to riziko setkání s dalšími siláky. Kouzelníci mohou použít kouzla Destroy a Blink. Destroy bariéru zničí a Blink přenese magika o kus dopředu.



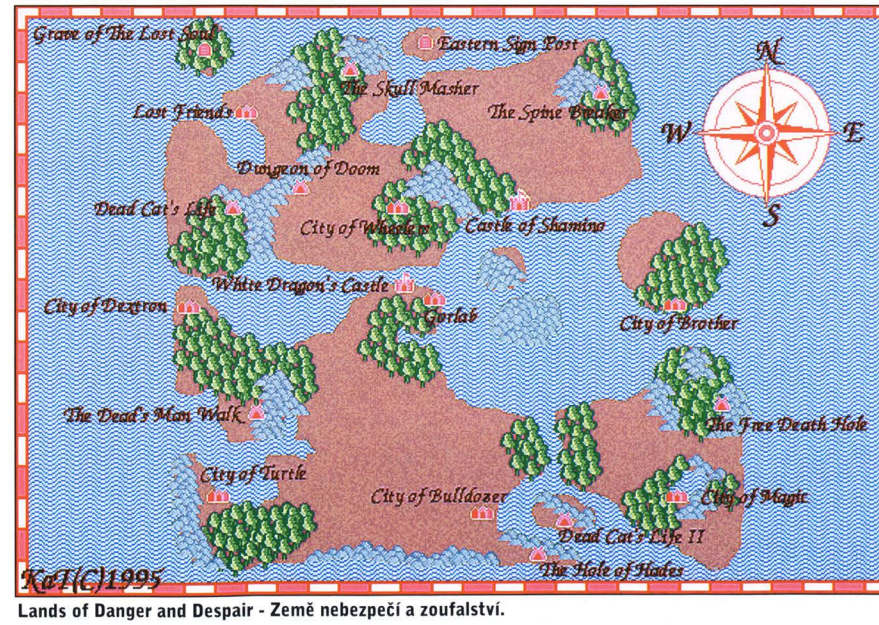
Zatímco zepředu mne obšťastňuje svou přítomností kyklop, zezadu na mne doráží obrovský pavouk. Taková situace není vítána a v nižších patrech dungeonů se vám klidně naskytne několikrát za sebou. Nejčastěji pokud od nepřítele utíkáte, on vás sleduje, narazíte v chodbě před vámi nebo v postranních dveřích, kam jste chtěli zahnout, na dalšího obluďáka.



Lands of Lord British - Země Lorda Britishe.



Lands of Dark Unknown - Země temného neznámého.



Lands of Danger and Despair - Země nebezpečí a zoufalství.

plánu. Objeví se odpočítávání a pak frr, ocitneš se v kokpitu lodi ve vesmíru. Tady se nám trochu mění ovládání a o tom bychom si měli říci něco bližšího. Symbolickou mapu Galaxie lze vyvolat „I". Země a slunce jsou přesně uprostřed. Pak jsou tu ještě důležité porty, kde se dá natankovat a ty jsou označeny křížkem. podobně, jako u mapy Sosarie, i mapa Galaxie je v módu wrap-up, což znamená, že když přeletíš vrchní hranici, objevíš se zase dole.

Během letu lze měnit pohledy na loď klávesou „V" - View. Pohled z kokpitu se hodí pro bojové operace a Hyper skoky, zatímco pohled z vrchu se používá při parkování v docích. Když prvně odletíš ze Země, objevíš se v kvadrantu Galaxie okolo Země. Slunce se bát nemusíš, klidně kolem něj proletíš bez nějakého efektu, ale pokud „vrazíš" do Země, přistaneš tím tam, odkud jsi startoval. Přistávání na orbitální stanici bude náročnější. Musíš se strefit přímo a to prosím zdůrazňuji - na pixel přímo do zobáčku, který drží i ostatní lodi. Raketu řídíš kurzorovými klávesami podobně jako v Planetoids. Na stanici si pak vybereš, jakou lodí chceš pokračovat. Tedy uděláš to pouze v tom případě, že jsi před tím koupil a aktivoval vacuum suit. V opačném případě nastává roztomilá smrt ve vakuu. Na výběr bývají tři. Raketoplán, tlustá bachratice a bojová loď.

	palivo	štíty
raketoplán	1000	1000
bachratice	10000	5000
bojová loď	25000	5000

Podle těchto údajů si snadno vybereš (kurzorem udej směr k lodi a pak šipkou DOLŮ opustíš dok), čím poletíš dál a dál letět musíš. Mezi kvadranty se pohybuješ právě v Hyper prostoru, ale každý skok tě stojí asi stovku paliva. Stejně tak při přistání na stanici se ti automaticky doplňuje palivo a to přijde asi na pětset peněz. Jak tak skáčeš z kvadrantu do kvadrantu, občas se srazíš s vesmírnými piráty, kteří používají lodě

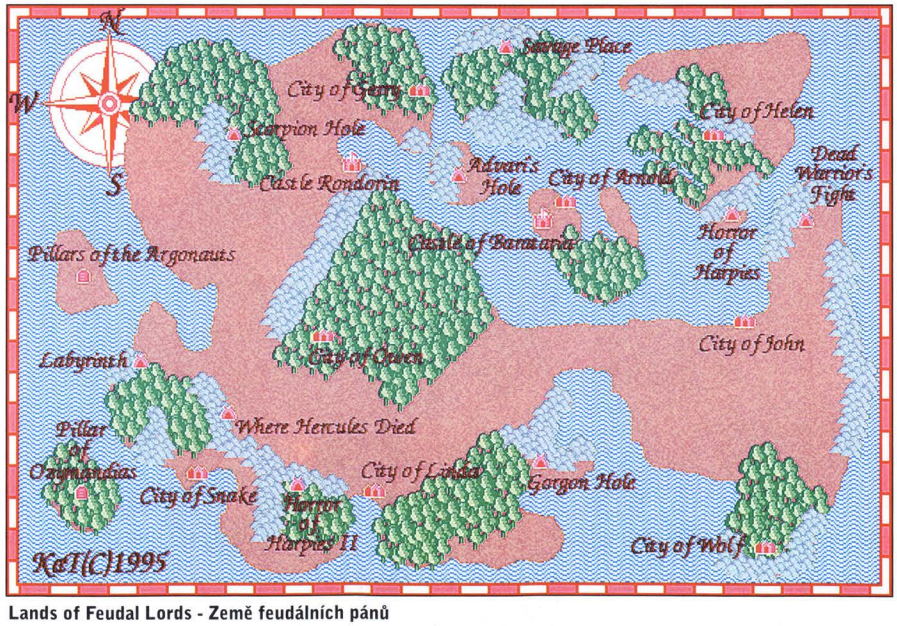
KLÁVESY OVLÁDÁNÍ

	ANGLICKÝ PŘÍKAZ	ČESKÝ EKVIVALENT
A	attack	zaútoč směrem
B	board	nastup
C	cast	zakouzli navolené kouzlo
D	drop	polož věc (už nelze sebrat)
E	enter	vstup do hradu, města,...
F	fire	vystřel, např. z lodi
G	get	seber
H	hyper jump	hyper skok ve vesmírné lodi
I	inform	porozhlédni se
K	climb	lez po žebříku
N	noise	zvuky zapnout - vypnout
O	open	otevři - rakev v dungeonech
Q	quit + save	ulož herní pozici
R	ready	oblékni oblek, nebo připrav pro použití zbraň, či kouzlo
S	steal	ukradni
T	transact	obchoduj v shopech měst a nebo s králi
U	unlock	odemkni - truhly v dungeonech, nebo vězení v hradech
V	view change	prohoď výhledy z kosmické lodi
X	exit	vystup z vozíku, voru, lodi, ...
Z	stats	statistika hráčovy postavy

určitě ne náhodou podobné TIE-Fighterům. Při boji uplatňuj i klávesu SPACE, která vrací kurzor do středu screenu a ustabilní ho. Se zaměřovačem moc nezatáčej, protože každý lom tě stojí palivo. Střílení lodí se může nejprve zdát frustrující, ale až si na to zvykneš, budeš z toho mít švandu, takže žádné strachy. Přibližně po dvaceti lodích se z tebe stane Ace. Oznámí ti to velký nápis a bude ti to oznamovat ještě po každém zasaženém pirátovi. Coby letecké eso se vydej zpět na Zem. Protože už budeš určitě pořádně vydundaný z peněz, bež rychle pobít pár hošanů někam do přírody, nebo do dungeonů. Můžeš se také pokoušet osvobozovat princezny, které ti pokaždé dají nějaké peníze a nějaké body. Jednu z nich nakonec stejně budeš muset osvobodit. Ale všechno důležité, co se od ní dozvíš je, že „Princezna pomůže Esu osmé třídy". Tím pochopitelně není míněna osmá třída základní školy, ale úroveň tvých zkušeností ve hře. Zkontroluj si ji „Z" - Stats a pokud ještě osmička nejsi, běž se někam vylepšit. Můžeš chodit po dungeonech, což se mě osobně zdálo trochu depresivní po všech těch časech, které jsem tam strávil a proto jsem se vydal zpět do vesmíru. Úroveň se mi zvýšila o stupeň vždy po asi deseti sestřelených pirátech, které jsem teď zvládal levou zadní. Za chvíli jsem byl osmička, takže mohu tento postup vřele doporučit.

Coby Avatar (i když tak se ještě vlastně hrdina nejmenuje) osmé úrovně jdi osvobodit nějakou princeznu, která ti prozradí, že Stroj času (Time Machine) se nachází v xxxx. Mně řekla že je na severozápadě a skutečně jsem ho našel na jednom ostrůvku se Sign Postem. Ale pozor! Ať tě ani nenapadne do stroje teď vskočit. Nejprve si musíš nakoupit hroznou spoustu hit pointů a nějakých střílecích zbraní. V obchodech se zbraněmi lze koupit za pár zlatých luk a šípy. Nejsou špatné, ale já bych doporučoval kouzlo magická střela - Magic Missile. A to ne jedno, ale pár desítek. Je drahé, ale ještě budeš rád. Až si budeš hodně sebejistý, jdi zpět ke stroji času. Nefrajeř a ulož si hru „Q" - Quit and Save. Pak už jen „B" - nastup a těš se. Ve stroji zasadíš do čtyř otvorů čtyři krystaly a mašinka tě vyplivne přímo v Mondainově doupěti. Museli ti ale dát špatný kalendář, protože čaroděj je právě v nejlepším, při tvoření zlého diamantu zkázy. Hrr na něj dříve, než ho dokončí. Nedoporučuji přímý útok. Nejvíce se mi osvědčilo obejít ho zezadu (pozor na žhavé zdi), zastavit se na kroku, dvou od něj a zadní branou do něj pálit magické střely. Nepoužívej kouzlo „Kill", to Mondainovi dodá sílu. Při boji čaroděj ani moc nevzdoruje, ale udolat ho je síla. Za chvíli se promění v ptáka a pokud budeš mít smůlu, začne létat po prostorách a ty budeš mít trable zasáhnout ho. Při doporučeném útoku zezadu se Mondain ani nepohnul z místa. Pravděpodobně chyba v AI, ale proč ji nevyužít. Za chvíli pták padne a na zemi zůstane ležet Mondainovo lidské tělo, zdánlivě mrtvé. Nedej mu šanci, trochu ho doraž a pak rychle přiskoč k diamantu a seber ho „G" - Get. Můžeš ho také sebrat hned na začátku, ale pak se ti Mondain hůře chytá v ptačí podobě. Po hezkém finále následují vítězné obrazovky, které sice nejsou tak pestré, jak je dnes zvykem, ale vás bude hlavně hřát vědomí, že máte za sebou první díl jedné z největších legend počítačových her. Tak běžte slavit. **—KaT**

Legenda pokračuje už v příštím Excaliburu s Ultimou II: Revenge of Enchantress (Msta čarodějky).



Lands of Feudal Lords - Země feudálních pánů

Vypadá to jako konec. Nehybné tělo proradného starce leží na kamenné podlaze jeho sluje. Nehýbe se, ale nikde ani kapička krve. Kdo ví, jestli byl vůbec někdy člověkem.

KAREL TAUFMAN

tipy a triky

BATTLEDRONE. I když v realitě možná máte nedostatek peněz, v téhle hře z vás Excalibur může udělat milionáře. Pardon, chtěl jsem říci miliardáře. Dolarového, pochopitelně. Takového malého Donalda Trumpa. A k tomu úplně stačí, když při startu hry potlačíte trochu své ego a místo vlastního jména zadáte packweel (čti paskvil): „***;**“ (zadává se bez uvozovek). Na vaše konto se automaticky připíše pět stovek miliard dolarů.

COLONIZATION. Chtěli byste hrát všechny čtyři národy v jedné hře? Začněte novou hru a na obrazovce, kde si vybíráte národy, klikněte myší na spodek obrazovky pod Španělskem (Spain). Tím si navolíte Zemi Jara. Akceptujte a uložte hru.

DUNGEON MASTER. O tuhle klasiku nám teď trochu stoupá zájem po tom, co se objevilo její, trošku kontroverzní, pokračování. Tady máme pár kouzel, která jste dost pravděpodobně ve hře nenašli (ale zase vás nechci podceňovat).
DES IR SAR - temnota
FUL BRO NETA - štít chránící před firebally
OH KATH RA - střela lightning bolt
VIBRO - štít proti jedu
ZO - otevírání dveří

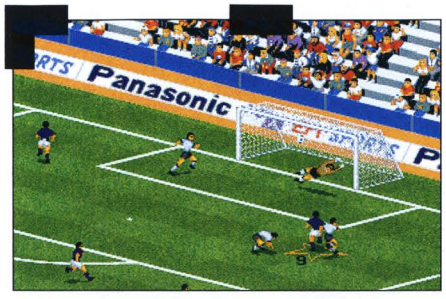
EYE OF THE BEHOLDER. EOB je rozhodně klasika, která jen tak nezrezaví a určitě je mezi námi spousta hráčů, kteří ji ještě nedohráli do konce. Tenhle trik by jim měl pomoci. Zálohujte si soubor EOB. EXE a pak v něm proveďte následující změny.

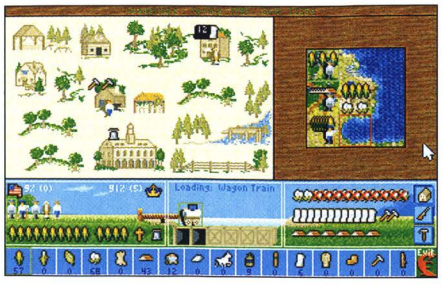
bezva zbraně
najděte první **8B 46 0A 26 29**
a změňte je na **33 C0 90 26 89**

nedotknutelnost
2A 46 08 26 88 47 1B
2A 46 08 90 90 90 90

průchody zdmi
A9 01 00 75 05
A9 01 00 EB 05

FIFA SOCCER. Pokud chcete tenhle skvělý počítačový fotbálek maximálně přiblížit realitě, budete v něm muset podvádět. A tady je tip, jak na to. Ještě než nastartujete hru, jděte do Setup Menu a navolte možnost ovlivnění obou týmů. Nechte si předvést tým, který bude (až ho k tomu pustíte) ovládat počítač a trošku mu pomíchejte hráče. Místo brankáře dejte útočníka, zvolte ty nejhorší hráče, které vám počítač nabídne atp. Můžete si také pohrát s funkcí Team Coverage. Obranu posuňte dopředu, změňte formaci atp. Nyní se vraťte do Setupu a navolte možnost ovládání jen jednoho týmu. Vy máte ten svůj a počítač ten, který jste mu nadefinovali.





FULL THROTTLE. Pokud jste si koupili tenhle šílený animovaný film (při vší úctě k LucasArts a možná právě pro ni to odmítám nazvat hrou), asi už po šesti hodinách nevíte, co byste s tou věcí tak asi mohli dělat. Tenhle tip by vám mohl alespoň o trochu „požitek“ z *Full Throttle* prodloužit. Nechte Bena chvíli stát a s ničím nehýbejte. Pokud budete mít štěstí, objeví se menu, které bude obsahovat všechny stroje, které ve hře lze najít. Sice nevím k čemu to je dobré, ale můžete si je alespoň prohlédnout z mnoha stran. Hmm.

LEMMINGS. Tak tohle je dost stará hra, ale zato tenhle cheat je docela nový. Na místo kódu úrovně napište **BILLANDTED** (patrně narážka na dvoudílnou sérii filmů *„Bill and Ted ...“*). Zdánlivě se nic nestane, ale pozor! Když během hry stisknete na numerické klávesnici čudlík s nápisem „**5**“, ukončíte právě aktivní úroveň se všemi lumíky.

LORDS OF THE REALM. Tohle vlastně ani cheat není. Jedná se o zajímavou chybu AI (Umělé Inteligence) ve hře *Lords of the Realm,* která pobaví zdatné stratégy a pomůže začátečníkům. Pokud je county v ohrožení nepřátelským vojskem, nadesignujte hrad (klidně použijte ten nejprimitivnější design, který vás napadne) a vydejte rozkaz k jeho postavení. Na stavbu pošlete nula dělníků a minimální vojenskou jednotku. AI přimě- je nepřítele zaútočit na hrad a pochopitelně ho také zničí, ale pokud nemá dvě vojska, nebude ho sto dobýt. No a vy můžete klidně zadat znovu stavbu toho samého designu a celý proces opakovat. Nepřítel znovu zaútočí a tak pořád dokola a dokola a dokola a dokola a . . .

MORTAL KOMBAT. Pokud si chcete vychutnat tuhle krvavou mlátičku ještě více než doposud, zastavte se na jejím OPTIONS screenu a stiskněte klávesu **F10.** Podržte **Caps Lock** a napište (na klávesnici) **DIP.** Objeví se vám obrazovka s následujícími možnostmi:

0 - fatality
1 - krev
2 - hudba
3 - advert
4 - další fatality
5 - volný zápas
6 - hlasatelův hlas
8 - další hlasy a fatality
5 - volný zápas
6 - hlasatelův hlas

MR. PACFORD. Ačkoliv je tato hra pouhým sharewarem, naši pozornost si jistě zaslouží. Chcete-li se posouvat mezi levely, stiskněte na hlavním screenu klávesu „**F10**“, pak jděte na options screen a stiskněte „**F1**“. Nyní stačí už jen zadávat kódy:

level	kód
6	**28936**
11	**46587**
16	**78566**
21	**53351**

PLANET STRIKE. V první scéně je tajná chodba s množstvím zlata. Vchod je po pravé ruce, v místnosti s Blue Acces Key.

PRINCE OF PERSIA. A jsme opět u klasiky. Ale položme si ruku na srdce, nejsou některé starší hry daleko lepší než dnešní multimediální nudobudiče? Pokud se chcete skutečně bavit a máte po ruce *Prince z Persie,* mohl by vám pomoci tento cheat. Cheat se nastartuje zapsáním **PRINCE MEGAHIT** (mezi slovy musí být mezera). Během hry pak můžete mačkat následující klávesy:

SHIFT + „**T**“: životy, životy, životy
SHIFT + „**L**“: skok do následující obtížnosti
„**K**“: všichni protivníci na obrazovce zmizí.

QUARANTINE. Tak tenhle cheat budete muset zkusit sami, ale pokud funguje, mohl by být docela výhodný. Měl by vám dát nekonečnou munici Reaper. Nejprve ji budete muset všechnu vystřílet. Až bude counter na nule, navolte Punishera a stiskněte **CTRL.** Nyní zkuste ťukat (tedy ne držet) klávesy **CTRL** a **ALT** a zkuste je sepnout vždy obě najednou. Několikeré stisknutí by vám mělo dodat tolik munice Reaper, kolik budete chtít.

SPACE QUEST 4. Tento tip se týká arcadové části v této adventure. Když se do ní dostanete podruhé a nechcete, aby vás obtěžovala policie, klikněte na hru Astro Chicken.

SIM TOWER. Jednou za hru si můžete vyzkoušet malý trik, který vám zdvojnásobí vaše finance. Na začátku stavby nové věže postavte lobby sekci co nejvíce dolů a doleva. Tím dolů myslím dolů pod zem. Vaše finance vzrostou.
Svoje šance na postavení co nejmonstróznější věže můžete začít vylepšovat už v DOSu, napište:

debug anytower. tdt
e 102 5
e 106 ff
w
q

Tento tip funguje u originální verze, piráti ať se laskavě nezlobí.

TERMINAL VELOCITY-SHAREWAROVÁ VERZE. Podobně jako v *Doomu, Descentu* a všech podobných 3D klonech i v *Terminal Velocity* najdeme spoustu cheatů. Tyto fungují v sharewarové verzi.

TRIFIR0 nesmrtelnost po třicet sekund
TRIFIR1 PAC náboje
TRIFIR2 ION náboje
TRIFIR3 RTL náboje
TRIFIR4 MAM náboje
TRIFIR5 SAD náboje
TRIFIR6 SWT náboje
TRIFIR7 DAM náboje
TRIBURN extra rychlost
TRIHOUR hover craft
TRIGODS takzvaný God mode
TRINEXT další úroveň
TRISHLD obnovení štítů
TRFRAME FPS počítadlo
TRSCOPE zapnutí oscilloscopu
3DREALM všechny zbraně
MANIACS afterburner

WING COMMANDER 3. Tak tenhle cheat je skutečně pro všechny, kteří *WC3* vlastní, ať už mají Pentium, či nikoliv. Ať děláte co děláte, pokud hru hrajete misi po misi, nikdy neuvidíte všechny natočené filmové sekvence. To je přece škoda, protože jejich rozpočet byl dva miliony dolarů. Když během úvodních titulků najednou stisknete a chvilku podržíte klávesy **SHIFT, DELETE,** a **F10,** aktivujete cheat na prohlížení všech filmových sekvencí ve hře a že je to většina dat na těch cédéčkách. Během hry pak už jen stačí napsat **LORDBRITISH** (bez pauzy mezi slovy), vzít popkorn, kolu a pohodlně se usadit na židli.

ZOOL 2. Pokud vás baví tahle podivnost, může vás pobavit ještě víc s následujícím podvůdkem. Jděte na OPTIONS screen, stiskněte klávesu **ESC** a napište **PHONEBOOK** (telefonní seznam). Pak stiskněte zase **ESC.** Když nastartujete hru, budete moci provádět mačkat tyto klávesy s tímto účinkem:
0 skok do další úrovně
1 skok do bonusového kola
3 při skoku vám zvýší doskok (musí být stisknuto během skoku)

A teď přichází skutečná perlička pro všechny hráče Ultimy pouze v Excaliburu Mega Cheat seznam pro svět Lorda Britishe.

ULTIMA VII: BLACK GATE. Ještě než začneme s tímhle cheatem, nechte mne něco vysvětlit. Ultima je fantastická hra. Všechny Ultimy jsou fantastické. Svět Lorda Britishe je vždycky rozsáhlý a maximalistický do všech mezí tohoto slova. Pokud chcete hru jen tak proběhnout, bude se vám následující cheat hodit, ale bude se vám hodit i tehdy, když hru dohrajete a budete se ještě před zničením temné brány chtít trochu porozhlédnout po místech, která jste nenavštívili. Díky těmto cheatům se dostanete úplně všude a promluvíte si se všemi postavami, přečtete všechny knihy a prolezete všechny truhličky. A až to uděláte, budete si Richarda „Lorda Britishe" Gariotta vážit zase trochu víc.

Při aktivování tohoto megacheatu sice vypotíte trochu potu, ale stojí to za to, to mi věřte. Takže nejprve si vytvořte dávku (např. **ultima. bat**) a do ní zapište řádek **ULTIMA7. COM ABCDE** (ABCDE funguje jako parametr, takže je před ním pauza). Předpokládám tady, že Ultima7. com je soubor, který vám startuje hru. Pokud jste si ho přejmenovali, musíte si dávku pochopitelně přizpůsobit. Nyní dávku uložte na disk (save) a editujte. Editaci musíte provést ve svém manageru příkazem Edit. Přepněte se do šestnáctkové soustavy příkazem Hex a teď změňte poslední písmeno **E** v textu ULTIMA7. COM ABCDE na číslo **255** (v hexadecimální soustavě je to **FF**). Pokud jste byli úspěšní, písmeno E v dávce jakoby zmizí. Když nyní spustíte Ultimu svou připravenou dávkou, všimnete si červeného probliknutí. Ve hře pak můžete používat následující cheaty:

F1 Přehled kláves
F2 Cheat menu
F3 Teleportační mapa Britanie, stačí na nějaké místo kliknout myší a jste tam. To platí i o ostrovech pod růžicí světových stran.
F5 Kouzlení. Zadejte hodnotu kouzla a pak (většinou) klikněte na postavu, která má kouzlo vygenerovat. Následně (většinou) klikněte na místo kam má být kouzlo namířeno.
F8 Možnost čtení všech knížek, svitků a znaků. Stačí zadat cifry začátku a konce (víceméně libovolné).
F9 Zpráva o cíli, na který následně ťuknete. Získané hodnoty můžete použít pro vytvoření kopie předmětu v Cheat menu (viz níže).
Alt + 4 Stisknete li obě klávesy zároveň a pak kliknete na zamčenou truhlu, vydá vám veškerá svá tajemství, ale neodemkne se. Kliknete-li na NPC, vypadnou z ní taky všechny věci, které má u sebe. Pokud se jich dotknete, začnou se některé NPC zlobit a půjdou po vás, takže bacha na to.

Cheat menu (spustitelné klávesou F2):
Probereme si několik nejužitečnějších triků.

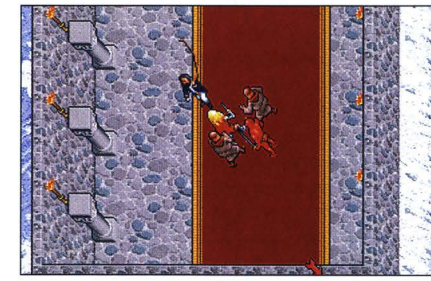
N Zapne nebo vypne zobrazování identifikačního čísla NPC. Každá postava ve hře má své číslo. Avatar je nula (tedy, asi ne doslovně), Yolo má číslo 1, atp.
L Zapne, nebo vypne zobrazování lokace. Vaše souřadnice na velké mapě se zobrazují ve třech souřadnicích v hexadecimální soustavě a tak se nedivte, že mezi čárkami jsou soustavy písmen i číslic. Souřadnice jdou po sobě takto: x, y, z. Souřadnice Z bývá většinou nula (stejně jako Avatar).
P Zapne, nebo vypne Avatarovu nezranitelnost. Tato nectnost se ale nevztahuje na členy jeho party.
T Teleport je velmi užitečná věc. Můžete se s jeho pomocí teleportovat na specifická místa s maximální přesností. Pokud chcete méně přesný teleport, který nevyžaduje zadávání souřadnic, použijte mapu pod F3.
V teleportu doporučuji zadávat hexadecimální souřadnice, které zjistíte z hodnoty Lokace (viz výše). Můžete se také přenést k nějaké postavě, pokud znáte její číslo. Tohle je skvělá funkce v případě, že někoho hledáte a nemůžete ho najít.
C Vytvoření předmětu. Je nutno znát jeho data, která lze zjistit klávesou F9 (viz výše). Seznam předmětů v Ultimě 7 je uveden někde trochu dole.
M Změna charakteristiky postavy NPC. Nejprve musíte zadat identifikační číslo postavy (viz výše). Pak jsou tu dvě důležité funkce.
S Stats zahrnuje všechny vlastnosti postavy, včetně bojových vlastností a hlavně hodnoty jídla. Jídelní systém je v Ultimě 7 prachmizerný, takže tuto funkci doporučuji používat všem, i těm, kteří hrají Ultimu 7 takzvaně poctivě.
N Status postavy je taková ošemetná věc. Můžete zde zastavit krvácení, otravu, prokletí apod. Můžete oživit mrtvého člena družiny a vzbudit spáče. Asi nejlepší je funkce Party, která vám může do vaší skupiny přidat na chvíli skoro každého.

Tady je seznam předmětů, které si můžete pomocí megacheatu vytvořit. Co se hodnoty „quantity" týká, kromě vyznačených hodnot můžete zadávat co se vám zlíbí. **Ale nepřežeňte to.**

předmět	zadávané hodnoty	number	frame quantity
Fire doom staff	553	0	20
Flaming oil	782	0	
Glass sword	604	0	
Gold bar	646	0	
Gold coins	644	6	7
Gold nuggets	645	0	
Great dagger	561	0	
Gun	702	0	
Gunpowder	704	0	
Herb blackpearl	842	0	
Bloodmoss	842	1	
Garlic	842	4	
Ginseng	842	5	
Mandrake root	842	3	
Nightshade	842	2	
Spidersilk	842	6	
Sulphurous ash	842	7	
Hoe of destruction	548	0	
Invisibility dust	790	0	
Jewel	760	7	
Juggernaut hammer	557	0	
Lightning wand	630	0	
Lightning whip	549	0	
Lockpick	627	0	
Mace	659	0	
Mage bane	559	0	
Magic armour	666	0	
Magic axe	552	0	
Magic book	761	0	
Magic boomarang	550	0	
Magic bolts	417	31	
Magic bow	606	0	
Magic gauntlets	835	0	
Magic helm	383	0	
Magic leggings	686	0	
Magic gorget	843	0	
Magic shield	663	0	
Magic sword	547	0	
Musket	278	0	1
Mutton	377	0	
Potion:			
black	340	7	
green	340	3	
orange	340	4	
purple	340	5	
red	340	2	
white	340	6	
yellow	340	1	
Ring of Invisibility	296	0	
Ring of Protection	297	0	
Ring of Regeneration	298	0	
Sextant, 650	0		
Smoke bomb	769	0	
Swamp boots	588	0	
Sword of defense	567	0	
Torch	595	0	
Triple crossbow	647	0	
Two handed axe	601	0	
Two handed sword	602	0	

ULTIMA VII PART TWO: SERPENT ISLE. Ještě než se podíváme na tento správný cheat, musím vás varovat. Nepoužívejte ho, pokud chcete hru bezproblémově dohrát až do konce. Je spíš vhodný pro zábavné bloudění po mapě spojené s vyvražďováním všeho živého okolo. Pokud byste mne i přesto nechtěli poslechnout, dejte si hlavně pozor na přeskakování některých pasáží hry. V určitých lokacích totiž programátoři automaticky předpokládali, že jste už učinili nějakou věc před tím, která vám umožnila dostat se až sem. Nekontrolují si to. Takhle se můžete zaseknout ani nevíte jak. Cheat v této Ultimě nastartujete tak, že hru spustíte příkazem **SERPENT** s parametrem **PASS.** Až budete čekat na nahrání hry, stiskněte si několikrát klávesu **F3** (přesný počet ani čas stisknutí neznám, ale s trochou trpělivosti vám to nebude vadit). Po nahrání začněte novou hru a když obrazovka zmodrá, stiskněte zase **F3**. Během hry pak můžete stisknout klávesu **F1** pro Help screen, klávesu **F2** pro maximálně cool cheat mode a klávesu **F3** pro speciální teleportační mapu země. Kamkoliv na ní kliknete, okamžitě se tam přenesete.
A na závěr ještě jeden tip: Na jižním cípečku Claw Island se dobře rozhlédněte a vejděte do malé jeskyňky. Uvnitř najdete v bednách kompletní sestavu magického brnění Serpent Armour a spoustu dalších užitečných věcí! **—KaT**

ULTIMA VII PART TWO: SERPENT ISLE



Totální Ultimovská úchylka. Před Temnou bránou jsem proti sobě postavil Batlina a Batlina. Batlin, postava NPC číslo 26 je členem mé party, zatímco Batlin s číslem 301 nás bere jako své nepřátele. Všechny postavy okolo černé brány jsou totiž jen duplikáty skutečných NPC, jejich dvojníci, kteří tu na mne čekají, aby sehráli svou úlohu.

Další varianta použití definice statusu postavy NPC je dobře vidět na tomto obrázku. Lord British i Batlin válčí v partě na mé straně, protože jsem jim změnil hodnotu Party ve statutu postavy NPC z Originem nadefinovaného N (no) na Y (yes).

Díky cheat módu jsem si do party pozval i Lorda Britishe. Je to odolný silák a metá pěkně drtivé blesky. Navíc je hezky pestrobarevný a tak se alespoň nebudu nudit.

KONSORCIUM Hackerské v Cannes

PAVEL HACKER

Když se řekne Cannes, většina z nás si představí filmový festival, moře, písečné pláže, jaderné testy a podobně. Málokoho by napadlo, že i hackeři si sem zajedou na služební cestu. I přesto se tomu tak stalo.

Ve čtvrti Cannes la Bocca, na Azurovém pobřeží, vévodí zábavním podnikům klub Bar Brassiles. Návštěvnost je zde zaručena několika lepými brazilskými děvami, předvádějících na malých pódiích ve skrovném odění zajímavé tance, nelišících se v některých momentech od jistých scén v Knights of Xentar. Jelikož se přes den nudily, ochotně se se mnou dávaly do řeči, což jsem vítal, tahaje z nich informace. Vyplatilo se. Píšeš o počítačích? Přijď večer!

Okolo deváté hodiny večerní, kdy ve městě život teprve začíná, se k baru počali taxíky, vypůjčenými (alespoň doufám) auty a dokonce městskou hromadnou dopravou sjíždět chasníci v tmavých brýlích, s dovedně zamaskovanými laptopy a notebooky, tvářící se tajemně. Několik z nich se okamžitě uchýlilo na WC, odkud se vrátili poněkud vysmátí.

Navrátivše se do hotelu, vyzbrojil jsem se zápisníkem, tužkou a nezměrnou drzostí, maminka mi svázala do uzlíčku buchty a vyrazil jsem. Vykradl jsem se z recepce a dorazil k baru právě ve chvíli, kdy se hackeři usazovali na rezervovaná místa. Židlí ale bylo pro všechny málo, takže židle nakonec zabrala pouze opravdová hackerská esa, jako například vyslanci hannoverského klubu Chaos Computer Club (CCC) a jeho odnože 511, šéf newyorského klubu Total Anarchy atd.

Zbytek, vesměs mladí vyslanci nově založených hackerských komunit, mezi něž jsem se zamíchal i já, si posedal na dřevěné hrazení okolo stolů.

Za komunikační jazyk byla k mé radosti stanovena angličtina. Hacker předseda, muž asi třicetiletý, se představil jako Boycot a jako první krok zakázal konzumaci tvrdého alkoholu po dobu trvání přednášky. Poté omluvil několik členů CCC, jež se necítili bezpečně a nedostavili se. Následovalo všeobecné představování, po němž jsem se stal vzhledem ke svému jménu velmi populárním. Ukazovali si mě jako cvičenou opici.

Předesílaná přednáška byla vedena na natolik odborné úrovni, že jsem se probral až při předčítání dopisu s radami pro hackery, pokoušející se dostat do chráněných sítí Pentagonu a CIA. Z textu jsem získal několik kódů k odpálení balistických střel země-země, přezdívané Redstone, kódy k vojenskému CADCAM sofiwaru apod. Takže až nad Prahou uvidíte atomový hřib, tak se mi to povedlo (nebojte se, teď vážně: Již byly příslušnými středisky změněny, takže nemá cenu je zveřejňovat. Žádosti o nové kódy si pište do klubu CCC, Hannover).

—Rattle

~~INTERVIEW S HACKEREM~~

Na mém sousedovi, vyslanci mrňavé skupinky hackerů z Atlanty, jsem nakonec vydyndal interview. Pro zvýšení nenápadnosti jsem PCP hbitě vydal za PROTESTANT COMPUTER POPULLATION, a sebe za tajnou hlavu hackerské organizace z Holešovic (stejně nikdo nevěděl, co to znamená, a než jsem to vyspeloval!), Excalibur pak za tajně rozšiřovaný hackersko-crackerský časopis.

Aby se široká čtenářská obec nedivila, uvedu nejdříve několik vysvětlivek. Hacking se většinou neprovozuje pro peníze - dělá se z přesvědčení. I Serge, má oběť, ač mlád, neubránil se ovlivnění hackerským fanatismem a každou druhou větu okořenil holedbáním, jak osvícení hackeři zničí naduté mocipány, jež si dovolují chránit své informace hesly a kódy. Možná se smějete, ale byly známy případy, kdy se jeden německý hacker holedbal tím, že zkoušel přes síť štěpit uran (jen tak, aby věděl, co to udělá). Kam se hrabou Rudí Khmérové!

Holedbáním vás nehodlám unavovat, pro jistotu jsem místo něj dosadil tečky.

Exc: *„Kolik vás ve vašem klubu je?"*
SERGE: „Já a mí dva přátelé tvoříme jádro, když potřebujeme, někdo z kamarádů nám vypomůže."
Exc: *„Na co se zejména zaměřujete?"*
SERGE: „Zabýváme se zejména... a také tvořením dem a obrázků do časopisů. Tím si přivyděláme."
Exc: *„Většinou voláte přes Tymnet?" (Družicová síť na způsob Internetu, ale pouze pro území USA.*
SERGE: „Jistě. Tymnet je nejlepší pro... a tvoří ještě jednu vrstvu, ztěžující policii, teoreticky vzato pochopitelně, pátrání."
Exc: *„Jaký hardware k hackingu používáte?"*
SERGE: „Moje Pentium na šedesáti, kámoši mají k dispozici dvě 486ky. Máme také faxmodem, externí harddisk a *EPROMkartu*."
Exc: *„K čemu EPROMkartu?"*
SERGE: „Stačí osvítit UV zářením a data-důkazy jsou nenávratně pryč, což je neocenitelná služba při..."
Exc: *„Aha. Co považuješ za váš největší úspěch?"*
SERGE: „Náš největší úspěch je bezesporu nabourání bloku základny Fort Stewart v Georgii. (Základna je součástí Sil rychlého nasazení USA - pozn. Excalibur). Nic důležitého jsme však nenašli."
Exc: *„Na čem jste s hackingem začínali?"*
SERGE: „Na školních počítačích na univerzitě, později jsme se spolu se spolužákem nabourali do malého penzionu. Myslím, že náš postup je pro začínající *hackery* ten nejlepší můstek pro..."
Exc: *„A co činnost ve vašem klubu?"*
SERGE: „Momentálně nemáme k dispozici místnost, ale dříve jsme minimálně jednou za půl roku organizovali schůzky s ostatními *hackerskými* skupinami."
Exc: *„Proč jste vlastně své konsorcium (tak svou schůzku nazvali hackeři, já si pod pojmem konsorcium představuji něco poněkud odlišného) uspořádali právě v Cannes?"*
SERGE: „Je zde pěkné počasí, nepříliš drahé hotely a celkově laxní policie."
Exc: „Otázka na závěr: Bude se vaše konsorcium v Cannes opakovat?"
SERGE: „Něco podobného se určitě opakovat bude, ale jestli zase v Cannes, to se dozvíme, až bude čas."
Exc: *„Bye a díky za rozhovor."*
SERGE: „Seeya."

Bylo čtvrt na jednu v noci, když se hackeři počali vzájemně odtahovat do svých přechodných bydlišť. Vrátil jsem se do hotelu pro fotoaparát, ale sotva naběhl blesk, už byl u mě Boycot a rezolutně vrtěl hlavou. Valná většina hackerů se však již stejně vypařila. Takže až příště.

Z Cannes pro Excalibur
—Rattle

Cannes bylo zatím posledním místem setkání předních hackerů z celého světa.

Pirát dopaden

JIŘÍ ČERNOHLÁVEK

PROČ POČÍTAČOVÉ PIRÁTSTVÍ?

Začínalo to s prvními osobními počítači (osmibity), prvními sítěmi, hrami a hráči samotnými. Když nějaká větší firma vyráběla nové a nové hry a prodávala je, dík tehdejším vysokým cenám se velmi brzo našli lidé, kteří si je zkopírovali od kamaráda, aby za ně tyto ceny nemuseli platit. Později, s rozvojem obchodu s počítači, tyto hry i dále šířili.
S vývojem procesorů vyšších řad (8086) a tím pádem počítačů řady XT se začaly více rozšiřovat i první sítě. Vnímavějším uživatelům došlo, že to je způsob, jak bezbolestně (bez disket) přenášet větší množství dat poměrně vysokou rychlostí. Své kopie programů si tedy začali posílat po sítích. Ale co to? Najednou jim byla jejich lokální síť malá. Co je za hranicí naší sítě? Říkali si. A tak začal vznikat hacking.

PRVNÍ POČÍTAČOVÉ SÍTĚ

měla armáda a výzkumné ústavy. S dalším rozvojem počítačového průmyslu, procesorů (Intel, Motorola) a počítačů vůbec se sítě rozrůstaly mílovými kroky. Jako další přišly na řadu university, burzy cenných papírů, obchodní střediska a další instituce. Tím prudce stoupl počet uživatelů a tedy i našich starých známých, velice zvědavých počítačových pirátů. Pohybovali se po sítích, získávali data, kšeftovali s nimi, atd. Pro informace se mohli nabourat do informační sítě sdělovacích prostředků. Posílali si je po síti sem a tam.

BLUE BOX

Dnešní hackeři se zabývají kopírováním programů víceméně jen v malém množství (okopčit a kopii poslat dalšímu kámošovi), spíš kradou tajné informace - špionáže a tak. Placení obrovských účtů za mnohdy mezikontinentální telefonní a modemové spojení řeší mnozí tzv. „BLUE BOXEM" (Modrá škatule!). Je to zařízení převádějící vaše telefonní účty na „cizí účet". Může to být jak jednotlivci tak celé, ať už náhodně, nebo úmyslně, vybrané skupině lidí, firem.

WAR GAMES

Mnozí z vás jistě viděli film „WAR GAMES" pojednávající o počítačovém pirátovi, který ve snaze nabourat se do sítě svého oblíbeného výrobce her omylem naboural armádní počítač, kontrolující a řídící jaderný arsenál. A sehrál s ním velkou válečnou hru na III. světovou. (Údajně byl tento film natočen podle skutečné události. No potěš pánbůh.)

—GEORGE BLACKHEAD

V poslední době prolétly světem informace o dopadení jistého Kevina D. Mitnicka. Půlpalcové titulky v novinách hlásily, že, ač je počítačovým pirátem, nemá zájem o peníze, ke kterým má tak snadný přístup. (Muž cti !!?)
Tento pirát světové velikosti prorazil ochranné prostředky supertajných vojenských systémů již před léty. Pronikl do sítí nejrůznějších firemních sítí, měl přístup k informacím za několik milionů dolarů, nemluvě o tisících čísel kreditních karet. Dále se naboural do sítě pro evidenci motorových vozidel v Kalifornii, do telefonní společnosti MCI, odlehčoval telefonní účty mnoha šťastlivcům tím, že jejich účty převedl na účty velkých firem a mimo jiné se naboural i do počítače jistého počítačového experta. Jmenuje se Tsutomu Shimomura a Mitnickovi se stal osudem. Shimomura se cítil dotčen, nabídl svou pomoc FBI a společně ho dopadli. Podle zúčastněných byl Mitnick posedlý vítězstvím nad bezpečnostními systémy.
Počítačoví piráti zde byli, jsou a budou. Šéfové velkých firem, majitelé informací budou nadále zdokonalovat své bezpečnostní systémy, počítačoví piráti budou nadále zdokonalovat své průnikářské metody a půjde to znovu a znovu.

TO JE KOLOBĚH ŽIVOTA.

—GEORGE BLACKHEAD

Tito tři dopadení hackeři tvoří jen špičku ledovce.

PŘEHLED

1942 THE PACIFIC AIR WAR	EX30/10	R
1944 ACROSS THE RHINE	EX49/20	R
1944 ACROSS THE RHINE	EX32/07	V
1944 ACROSS THE RHINE	EX50/130	N
4D SPORTS-BOXING	EX29/22	R
7 DNI A 7 NOCI	EX36/08	V
7 DNI A 7 NOCI	EX37/24	R
7 DNI A 7 NOCI	EX39/34	N
7TH GUEST	EX21/08	R
7TH GUEST	EX21/33	N
A-10 TANK KILLER	EX07/25	N
A-10 TANK KILLER	EX06/08	R
A-IV NETWORK$	EX50/86	R
A-TRAIN	EX13/08	R
ABANDONED PLACES II	EX20•/02	N
ABANDONED PLACES II	EX19•/04	N
ABANDONED PLACES II	EX19/08	R
ACES - COMPL. COLL. EDITION	EX46/19	R
ACES OVER EUROPE	EX22/14	R
ADDAM'S FAMILY	EX14/10	R
ADDGAR	EX40/31	R
AEGIS-GUARDIAN OF THE FLEET	EX38/22	R
AGENT MLÍČŇÁK	EX49/08	R
AGENT MLÍČŇÁK	EX50/134	N
AGONY	EX12/12	R
AIR FORCE COMMANDER	EX29/26	R
AIR FORCE COMMANDER	EX20/08	R
AIR POWER	EX49/07	V
AIR WARRIOR	EX32/23	R
AL-QUADIM THE GENIE'S CURSE	EX30/21	R
ALADDIN	EX43/22	R
ALBION	EX50/32	PD
ALCATRAZ	EX13/14	R
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 95	EX46/21	R
ALIEN 3	EX17/07	R
ALIEN 8	EX05/09	R
ALIEN BREED	EX10/04	R
ALIEN BREED 3D	EX43/30	V
ALIEN BREED II	EX22/16	R
ALIEN BREED:TOWER ASSAULT	EX38/12	R
ALIEN LEGACY	EX46/22	R
ALIEN LEGACY	EX37/26	R
ALIEN VS PREDATOR	EX37/31	R
ALL NEW WORLDS OF LEMMINGS	EX44/20	R
ALL TERRAIN RACING	EX43/16	R
ALLAN BORDER'S CRICKET	EX30/11	R
ALONE IN THE DARK	EX16/24	N
ALONE IN THE DARK	EX15/13	R
ALONE IN THE DARK 2	EX22/04	V
ALONE IN THE DARK 2	EX27/26	N
ALONE IN THE DARK 3	EX43/10	R
ALONE IN THE DARK 3	EX43/32	N
AMAZON GUARDIANS OF EDEN	EX26/32	N
AMAZON GUARDIANS OF EDEN	EX18•/09	N
AMERICAN GLADIATORS	EX41/21	R
AMOEBA	EX31/24	R
ANCIENT ART OF WAR IN T. SKIES	EX19/09	R
ANOTHER WORLD	EX42/24	R
APOCALYPSA	EX29/16	R
AQUANOID	EX25/16	R
ARABIAN NIGHTS	EX19/09	R
ARC DOORS	EX26/28	V
ARCADE POOL	EX36/27	R
ARCANOID	EX3/12	R
ARCANOID	EX3/12	R
ARE YOU AFRAID OF THE DARK?	EX48/10	R
ARCHON ULTRA	EX30/26	R
ARMORED FIST	EX39/28	R
ARMOUR GEDDON 2	EX29/11	R
ART&LETTERS SPACEAGE	EX44/23	R
ASTERIX & OBELIX	EX24/13	R
ATARISTUV PROTIUTOK	EX10/21	N
AUCTION	EX31/24	R
AV8B HARRIER ASSAULT	EX16/08	R
B-17 FLYING FORTRESS	EX16/06	R
B.A.T.	EX04/09	R
B.A.T.	EX10/14	N
B.A.T. II	EX15/09	R
BANSHEE	EX33/28	R
BARBARIAN	EX01/16	R
BARBARIAN	EX4/22	N
BARBARIAN II	EX07/11	R
BARBARIAN II	EX11/04	R
BASEBALL '94	EX37/13	R
BATMAN RETURNS	EX17/07	R
BATMAN THE CAPED CRUSADER	EX14/27	N
BATMAN THE MOVIE	EX09/07	R
BATTLE BUGS	EX37/14	R
BATTLE COMMAND	EX08/05	R
BATTLE COMMAND	EX08/08	N
BATTLE ISLE 2	EX27/08	R
BATTLE SHIPS	EX02/13	R
BATTLE SQUADRON	EX03/20	R
BEAUTY AND THE BEAST	EX27/12	R
BEHIND THE IRON GATE	EX48/20	R
BELEGOST	EX08/27	N
BELEGOST	EX07/13	R
BENEATH A STEEL SKY	EX28/21	R
BENEATH A STEEL SKY	EX28/21	R
BENEATH A STEEL SKY	EX42/34	N
BENEFACTOR	EX35/26	R
BETRAYAL AT CRONDOR	EX19•/10	N
BIG SEA	EX27/25	R
BIOFORGE	EX46/26	N
BIOFORGE	EX45/10	R
BLACK & WHITE	EX31/15	R
BLACK CRYPT	EX15/20	N
BLACK CRYPT	EX12/07	R
BLACK CRYPT	EX16/18	N
BLACK SECT	EX39/27	R
BLACKTHORNE	EX41/20	R
BLAKE STONE-ALIEN OF GOLD	EX31/27	R
BLASTAR	EX20/09	R
BLINKY'S SCARY SCHOOL	EX21/41	N
BLOB	EX20/12	R
BLOODNET	EX45/20	R
BLUE & THE GRAY	EX26/15	R
BLUE FORCE	EX26/33	N
BLUE FORCE	EX26/27	R
BOB'S BAD DAY	EX22/24	R
BOBIX	EX33/10	R
BODY BLOWS	EX17/10	R
BODY BLOWS GALACTIC	EX22/29	R
BRAIN SPASM	EX37/25	R
BRAINDEAD 13	EX50/27	V
BRAT	EX07/15	R
BRIAN THE LION	EX30/29	R
BRONX MEDAL	EX45/22	R
BRUTAL FOOTBALL	EX30/26	R
BRUTAL: PAWS OF FURY	EX48/11	R
BRUTAL: PAWS OF FURY	EX50/128	N
BUBA'N'STIX	EX25/16	R
BUBBLE DIZZY	EX35/28	R
BUCK ROGERS	EX07/08	R
BUDOKAN	EX03/15	R
BUMP'N'BURN	EX36/29	R
BUREAU 13	EX46/23	R
BURNING RUBBER	EX28/16	R
CADAVER	EX05/09	R
CADAVER	EX14/27	N
CADAVER	EX08/22	N
CADAVER	EX07/27	N
CADAVER	EX09/16	N
CADAVER II	EX13/21	N
CAESAR	EX15/03	R
CAMPAIGN	EX15/07	R
CANNON FODDER	EX22/22	R
CANNON FODDER	EX43/20	R
CANNON FODDER 2	EX40/28	R
CAR & DRIVER	EX16/16	R
CARLOS	EX35/28	R
CARRIER COMMAND	EX06/13	R
CARRIERS AT WAR II	EX44/22	R
CASTLE & ISLE OF DR.BRAIN	EX21/08	R
CASTLE MASTER	EX05/06	R
CASTLE MASTER	EX09/26	N
CAULDRON I	EX09/28	N
CENTER COURT	EX50/92	R
CENTRAL INTELIGENCE	EX36/26	R
CENTURION	EX10/03	N
CESTA TMOU	EX34/34	N
CIVILIZATION	EX18•/08	N
CLIFFHANGER	EX28/10	R
CLOCK WISER	EX29/25	R
CLOCKWORK KNIGHT	EX48/21	R
CLOUDS OF XEEN MIGHT&MAGIC IV	EX38/30	R
CLUE	EX38/26	R
CLYSTRON	EX26/33	N
CODENAME ICEMAN	EX20/23	N
COLONELS REQUEST	EX19•/15	N
COLONIZATION	EX35/30	R
COLONIZATION	EX48/26	N
COLONY	EX02/25	N
COLORADO	EX04/05	R
COLORADO	EX16/26	N
COLORIS	EX05/15	R
COMANCHE	EX29/26	R
COMANCHE MAC	EX50/28	V
COMBAT 2	EX25/14	R
COMMANDO	EX07/10	R
COMPANIONS OF XANTH	EX25/28	N
COMPANIONS OF XANTH	EX24/10	R
COMPLEX	EX42/25	R
CONAN THE CIMMERIAN	EX12/30	N
CONAN THE CIMMERIAN	EX16/20	N
CONFIRMED KILL	EX50/16	V
CONQUEST OF CAMELOT	EX20/27	N
CONQUEST OF LONGBOW	EX18•/16	N
CONSPIRACY	EX30/25	R
COOL SPOT	EX35/29	R
CORPORATION	EX04/06	R
CORRIDOR 7 ALIENS INVASION	EX29/21	R
COUNTDOWN	EX12/31	N
CRAZY CARS 3	EX26/27	R
CRAZY CARS III	EX16/10	R
CRAZY FOOTBALL	EX22/29	R
CREATURE SHOCK	EX40/10	R
CREATURES II	EX16/24	N
CREEPERS	EX21/19	R
CRITICAL PATH	EX28/11	R
CRUISE FOR A CORPSE	EX08/31	N
CRUSADER NO REMORSE	EX50/34	PD
CRYSTAL DRAGON	EX45/22	R
CRYSTAL KINGDOM DIZZY	EX18•/10	N
CURSE OF ENCHANTIA	EX14/20	N
CYBER ASSAULT	EX38/23	R
CYBER MAN	EX44/28	R
CYBERCHESS	EX32/22	R
CYBERIA	EX42/14	R
CYBERRACE	EX23/23	R
CYCLE MANIA	EX39/16	R
D-DAY	EX14/11	R
DAEDALUS ENCOUNTER	EX45/24	N
DAEDALUS ENCOUNTER	EX44/08	R
DAM BUSTERS	EX06/07	R
DAM BUSTERS	EX07/25	N
DAMOCLES	EX05/34	N
DAMOCLES	EX04/11	R
DAN DARE 2	EX10/19	N
DARK FORCES	EX43/08	R
DARK FORCES	EX38/05	V
DARK LEGIONS	EX33/33	R
DARK MAN	EX10/11	N
DARK SEED	EX12/06	R
DARK SEED	EX14/30	N
DARK SIDE	EX06/22	N
DARK SUN II:WAKE OF RAVAGER	EX39/31	R
DARKMERE	EX35/35	N
DARKMERE	EX34/35	N
DARKMERE	EX32/33	N
DARKMERE-THE NIGHT. BEGUN	EX30/15	R
DAUGHTER OF THE SERPENTS	EX15/10	R
DAWN PATROL	EX50/102	R
DAY OF THE TENTACLE (MM II)	EX19/24	N
DAY OF THE TENTACLE (MM II)	EX19/24	R
DEATH GATE	EX39/32	N
DEATH GATE	EX39/14	R
DEATH MASK	EX43/25	R
DEATH OR GLORY	EX39/12	R
DEATH TRAP	EX14/26	N
DEATH WISH III	EX15/29	N
DEEP CORE	EX37/27	R
DEFENDER OF THE CROWN II	EX29/27	R
DEFLEKTOR	EX01/16	R
DELIVERANCE	EX42/29	R
DELTA V	EX36/22	R
DELUXE DALA1200 3.22	EX42/12	R
DENNIS THE MENACE	EX26/21	R
DEPTH DWELLERS	EX32/26	R
DESCENT	EX40/06	R
DESERT STRIKE	EX36/28	R
DESERT STRIKE	EX18/04	R
DEUTEROS	EX07/09	R
DIG, THE	EX50/17	V
DIGGERS	EX48/13	R
DIMO'S QUEST	EX33/27	R
DINOPARK TYCOON	EX32/26	R
DISCIPLES OF STEEL	EX25/12	R
DISCOVERIES OF THE DEEP	EX30/27	R
DISCWORLD	EX44/10	R
DISPOSABLE HERO	EX25/11	R
DITHELL IN SPACE	EX43/21	R
DIZZY	EX05/20	N
DIZZY II	EX08/20	N
DIZZY III	EX09/19	N
DOGFIGHT	EX19/12	R
DOOFUS	EX29/12	R
DOOM	EX25/30	N
DOOM	EX21/14	V
DOOM	EX23/12	R
DOOM	EX45/23	R
DOOM II: HELL ON EARTH	EX35/16	R
DR.DRAGO'S MADCAP CHASE	EX49/14	R
DRACULA UNLEASHED	EX26/05	R
DRACULE UNLEASHED	EX29/29	N
DRAGON'S LAIR	EX05/07	R
DRAGON'S LAIR	EX34/32	N
DRAGON'S LAIR	EX10/10	N
DRAGON-BRUCE LEE STORY	EX42/23	R
DRAGONSPHERE	EX33/34	N
DRAGONSPHERE	EX27/10	R
DRAGONSTONE	EX40/16	R
DRAGONSTONE	EX41/32	N
DREAM WEB	EX38/14	R
DRILLER	EX10/20	N
DRSNÁ CESTA	EX34/28	R
DRUID	EX14/11	R
DRUID II	EX14/11	R
DUNE	EX17/26	N
DUNE 3-ACHTUNG DIE KURVE...	EX43/27	R
DUNE II	EX17/27	N
DUNE II	EX16/07	R
DUNGEON MASTER	EX04/03	R
DUNGEON MASTER	EX04/28	N
DUNGEON MASTER II	EX50/74	R
DYLAN DOG	EX12/24	N
E-MOTION	EX01/10	R
EARTHSIEGE	EX47/19	R
ECO QUEST 2	EX17/21	N
ECSTATICA	EX48/28	N
ECSTATICA	EX42/08	R
EIDOLON	EX15/23	N
ELDER SCROLLS: ARENA	EX26/06	R
ELDER SCROLLS: ARENA	EX29/30	N
ELDER SCROLLS: ARENA	EX28/32	N
ELF	EX10/18	N
ELFMANIA	EX36/21	R
ELITE	EX09/20	N
ELITE	EX01/06	R
ELVIRA	EX05/05	R
ELVIRA II	EX13/18	N
ELVIRA-MISTRESS OF THE DARK	EX07/20	N
EMPIUS	EX39/26	R
ENDURO RACER	EX06/15	R
ENCHANTER	EX20/16	N
ENCHANTER	EX21/41	N
ENIGMA FORCE	EX08/21	N
ENIGMA FORCE	EX07/09	R
ENTITY	EX18/14	R
EON	EX25/16	R
EPIC	EX13/09	R
EPIC PINBALL	EX23/22	R
EPIC PINBALL PACK III	EX32/25	R
EQUINOX	EX05/34	N
ESCAPE FROM COLDITZ	EX05/13	R

UVEŘEJNĚNÝCH

ČLÁNKŮ

ETERNAM	EX32/23	R
EUROPEAN CHAMPIONS	EX30/28	R
EVERYONES WALLY	EX09/11	N
EYE OF THE BEHOLDER	EX12/20	N
EYE OF THE BEHOLDER	EX13/22	N
EYE OF THE BEHOLDER	EX11/20	N
EYE OF THE BEHOLDER	EX05/12	R
EYE OF THE BEHOLDER II	EX13/17	N
EYE OF THE BEHOLDER II	EX15/18	N
EYE OF THE BEHOLDER II	EX14/14	N
EYE OF THE BEHOLDER III	EX18/21	N
EYE OF THE BEHOLDER III	EX18/07	R
F-117A STEALTH FIGHTER	EX02/29	N
F-15 STRIKE EAGLE II	EX08/06	R
F-16 COMBAT PILOT	EX06/09	R
F-19 PROJECT STEALTH FIGHTER	EX02/29	N
F-19 STEALTH FIGHTER	EX02/30	N
F-19 STEALTH FIGHTER	EX08/11	N
F-19 STEALTH FIGHTER	EX02/06	R
F-29 RETALIATOR	EX06/10	R
F-29 RETALIATOR	EX02/23	N
F-29 RETALIATOR	EX01/18	N
F/A-18 INTERCEPTOR	EX06/11	R
F14-FLEET DEFENDER	EX27/14	R
F17	EX20/13	R
FADE TO BLACK	EX50/36	PD
FAIRY TALES-MIXED UP	EX28/24	R
FALCON	EX07/24,31	N
FALCON	EX06/04	R
FANTASTIC VOYAGE	EX12/12	R
FANTASY EMPIRES	EX21/13	R
FANTASY FLYER	EX26/28	R
FASCINATION	EX20/22	N
FEUD	EX06/16	N
FIELDS OF GLORY	EX39/09	R
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	EX44/27	R
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	EX31/26	R
FIGHTER BOMBER	EX07/25	N
FIGHTER BOMBER	EX06/06	R
FIRE HAWK	EX46/19	R
FIRST ENCOUNTERS	EX44/12	R
FIRST SAMURAI	EX11/05	R
FLASHBACK	EX16/23	N
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	EX50/143	N
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	EX47/10	R
FLIGHT SIMULATOR 5	EX24/06	R
FLIGHT SIMULATOR 5.1	EX50/104	R
FLIGHT SIMULATOR II	EX08/05	R
FLIGHT UNLIMITED	EX47/08	R
FLOOD	EX03/04	R
FLY HARDER	EX26/24	R
FORGOTTEN REALMS DUNG. HACK	EX23/07	R
FORMULA ONE GRAND PRIX	EX12/08	R
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	EX50/42	PD
FREDDY PHARKAS	EX19/27	N
FREDDY PHARKAS	EX18/06	R
FRONTIER (ELITE II)	EX22/08	R
FULL THROTTLE	EX45/08	R
FULL THROTTLE	EX03/14	R
FULL THROTTLE	EX45/26	N
FURY OF THE FURRIES	EX23/16	R
FUTURE WARS	EX04/23	N
GABRIEL KNIGHT	EX24/22	N
GABRIEL KNIGHT	EX23/10	R
GALE RACER	EX48/22	R
GATEWAY	EX17/31	N
GATEWAY II	EX20/24	N
GENESIA	EX28/25	R
GEX	EX50/108	R
GIANA SISTERS	EX13/14	R
GIZMOS & GADGETS!	EX24/15	R
GLOBAL CONQUEST	EX21/07	R
GLOBAL EFFECT	EX32/22	R
GLOBAL EFFECT	EX31/22	R
GLOBDULE	EX22/29	R
GLOOM	EX49/10	R
GOAL!	EX22/23	R
GOBLIIINS	EX13/24	N
GOBLIINS II	EX16/28	N
GOBLINS III	EX22/12	R
GOBLINS III	EX25/33	N
GODS INTO THE WONDERFUL	EX08/04	R
GOLD OF THE AZTECS	EX01/11	R
GOLDEN AXE	EX07/15	R
GORDIAN TOMB	EX12/23	N
GOTFATHER	EX16/09	R
GRANDAD	EX48/14	R
GRANDEST FLEET	EX38/24	R
GRAVON	EX36/07	V
GREAT COURTS II	EX07/07	R
GREAT ESCAPE	EX05/33	N
GREAT ESCAPE	EX05/13	R
GREAT NAVAL BATTLES	EX30/12	R
GREYSTORM	EX28/28	R
GUNSHIP	EX06/11	R
GUNSHIP 2000	EX19/11	R
H.E.R.O.	EX44/26	R
HAMMER OF THE GODS	EX43/28	R
HARDBALL	EX02/04	R
HARLEY DAVIDSON	EX03/14	R
HEAD OVER HEELS	EX11/14	N
HEART OF DARKNESS	EX50/13	V
HEART OF CHINA	EX11/24	N
HEIMDALL 2	EX30/16	R
HELL	EX43/18	R
HERETIC	EX40/21	R
HERMETIC	EX22/24	R
HERO'S QUEST	EX04/25	N
HERO'S QUEST	EX08/06	R
HERO'S QUEST 3	EX14/22	N
HERO'S QUEST 3	EX13/15	R
HEROS QUEST 2	EX10/12	N
HIGH COMMAND	EX28/26	R
HIGH SEAS TRADER	EX50/83	R
HIRED GUNS	EX28/34	N
HIRED GUNS	EX31/35	N
HIRED GUNS	EX22/18	R
HIRED GUNS	EX27/29	N
HIRED GUNS	EX29/31	N
HISTORY LINE 1914-1918	EX16/12	R
HISTORY LINE 1914-1918	EX17/30	N
HLAVA KASANDRY	EX24/13	R
HLAVA KASANDRY	EX34/30	R
HOMEY THE CLOWN	EX38/21	R
HOOK	EX13/25	N
HORDE, THE	EX27/16	R
HOVER STRIKE	EX47/22	R
HOYLE CLASSIC CARD GAMES	EX21/17	R
HUDSON HAWK	EX17/11	R
HUMANS	EX21/28	R
HUNDRA	EX03/16	N
CHAMPIONSHIP POOL	EX25/15	R
CHAOS ENGINE, THE	EX19/09	R
CHAOS STRIKES BACK	EX04/03	R
CHAOS STRIKES BACK	EX06/20	N
CHESSMASTER 4000	EX31/14	R
CHRISTOPH COLUMBUS	EX30/30	R
CHUCK ROCK	EX09/07	R
IKETA	EX42/24	R
IMMORTAL	EX19•/12	N
IMPOSSIBLE MISSION 2025	EX31/29	R
IN EXTREMIS	EX26/29	R
INCA	EX22/36	N
INCA	EX15/14	R
INCA II	EX22/20	R
INCA II - WIRACOCHA	EX22/38	N
INCREDIBLE MACHINE	EX21/09	R
INCREDIBLE TOONS	EX24/12	R
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADES	EX10/06	R
INDIANA JONES I	EX09/19	N
INDIANA JONES I,II,III	EX07/13	R
INDIANA JONES II	EX08/27	N
INDIANA JONES III	EX20/18	N
INDIANA JONES III	EX11/25	N
INDIANA JONES IV	EX12/06	R
INDIANA JONES IV	EX12/15	N
INDIANA JONES IV-ACTION GAME	EX15/27	N
INFERNO	EX38/08	R
INFERNO THE ODYSSEY CONT.	EX48/19	R
INFILTRATOR	EX15/28	N
INHERIT THE EARTH	EX32/13	R
INSPECTOR GADGET	EX19•/14	N
INVADERS	EX00/03	R
IRON HELIX	EX25/04	R
IRON SOLDIER	EX42/22	R
ISHAR	EX13/09	R
ISHAR II	EX19/22	R
ISHAR II	EX21/30	N
ISHAR III	EX32/21	R
ISHAR III	EX42/28	R
ISHAR III	EX32/30	N
ISLE OF THE DEAD	EX23/14	R
JAGGED ALLIANCE	EX45/21	R
JAZZ JACKRABBIT	EX38/25	R
JET FLIGHT	EX06/11	R
JIMMY WHITE'S SNOOKER	EX19/10	R
JOE BLADE I	EX15/29	N
JONATHAN	EX17/10	R
JONNY QUEST	EX29/23	R
JOURNEYMAN PROJECT	EX28/27	R
JOURNEYMAN PROJECT	EX40/32	N
JUMPING JACK'SON	EX02/08	R
JUNGLE STRIKE	EX41/14	R
JUNGLE STRIKE	EX46/21	R
JUNGLE STRIKE	EX46/21	R
JUPITER'S MASTERDRIVE	EX09/08	R
JURASSIC PARK	EX20/06	R
JUTLAND	EX32/16	R
K240	EX30/22	R
K240	EX35/32	N
KA-50 HOKUM	EX44/13	R
KASUMI NINJA	EX42/22	R
KAYLETH	EX07/13	R
KEN'S LABYRINTH	EX21/28	R
KGB	EX18/29	N
KGB	EX15/06	R
KICK OFF II	EX07/05	R
KID CHAOS	EX37/15	R
KILLING CLOUD	EX14/10	R
KING'S QUEST 1	EX50/110	R
KING'S QUEST 3	EX21/34	N
KING'S QUEST 4	EX18•/01	N
KING'S QUEST 5	EX14/19	N
KING'S QUEST 5	EX09/04	R
KING'S QUEST 6	EX15/22	N
KING'S QUEST 7	EX41/18	R
KINGMAKER	EX42/10	R
KINGPIN	EX49/22	R
KINGPIN	EX49/22	R
KLAX	EX02/09	R
KLONDIKE 3.0	EX38/09	R
KNIGHT LORE	EX05/09	R
KNIGHTS OF THE SKY	EX12/08	R
KNIGHTS OF THE SKY	EX12/09	R
KNIGHTS OF XENTAR	EX50/94	R
LABYRINTH OF TIME	EX26/08	R
LANDS OF LORE	EX19•/01	N
LANDS OF LORE	EX20•/01,08	N
LANDS OF LORE	EX21/06	R
LARRY, LEISURE SUIT 2	EX08/12	N
LARRY, LEISURE SUIT 3	EX11/30	N
LARRY, LEISURE SUIT 5	EX12/18	N
LARRY, LEISURE SUIT 6	EX23/08	R
LARRY, LEISURE SUIT 6	EX32/14	R
LARRY, LEISURE SUIT 6	EX23/34	N
LASER SQUAD	EX21/29	R
LAST ACTION HERO	EX28/10	R
LAST NINJA II	EX11/29	N
LAURA BOW 2	EX17/22	N
LAURA BOW 2	EX14/05	R
LAWNMOWER MAN, THE	EX27/06	R
LEGACY	EX19/15	N
LEGACY	EX18/07	R
LEGACY OF SORASIL	EX29/14	R
LEGEND	EX19/23	R
LEGEND OF KYRANDIA	EX13/28	N
LEGEND OF KYRANDIA 2-HAND OF FATE	EX23/36	N
LEGEND OF KYRANDIA II	EX22/17	R
LEGEND OF KYRANDIA III MALCOLM'S REVENGE	EX44/19	R
LEGEND OF RAGNAROK	EX32/24	R
LEGENDS OF VALOUR	EX16/06	R
LEGENDS OF VALOUR	EX17/24	N
LEMMINGS	EX02/03	R
LEMMINGS	EX29/15	R
LEMMINGS II	EX16/15	R
LEMMINGS II	EX18/29	N
LETHAL WEAPON	EX17	R
LHX ATTACK CHOPPER	EX06/11	R
LIBERATION	EX26/11	R
LICENCE TO KILL	EX16/07	R
LINKS 386PRO	EX21/11	R
LION KING, THE	EX40/09	R
LIONHEART	EX16/14	R
LITIL DIVIL	EX24/16	R
LITIL DIVIL	EX37/28	R
LITTLE BIG ADVENTURE	EX46/13	R
LITTLE BIG ADVENTURE	EX47/24	N
LIVING BOOKS	EX46/20	R
LOCOMOTION	EX03/18	R
LODE RUNNER	EX37/21	R
LOGICAL	EX12/05	R
LOMBARD RALLY	EX06/15	R
LOOM	EX05/10	R
LORD OF THE RINGS	EX07/13	R
LORD OF THE RINGS VOL.1	EX10/05	R
LORDS OF THE REALM	EX39/13	R
LORDS OF TIME	EX14/24	N
LOST EDEN, THE	EX47/26	N
LOST EDEN, THE	EX47/11	R
LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES,THE	EX15/26	N
LOST IN TIME	EX23/33	N
LOST IN TIME 2	EX22/15	R
LOST PATROL, THE	EX02/12	R
LOST VIKINGS, THE	EX19/06	R
LOTHAR MATTHAUS FOOTBALL SIMUL	EX22/23	R
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE	EX01/03	R
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 2	EX10/02	R
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 3	EX16/11	R
LURE OF THE TEMPTRESS	EX13/26	N
MAD DOG II-THE LOST GOLD	EX38/10	R
MADDOG MAGREE	EX22/19	R
MAGIC BOY	EX37/29	R
MAGIC CARPET	EX40/24	R
MAGIC THE GATHERING	EX50/23	V
MACHIAVELLI THE PRINCE	EX48/08	R
MACHIAVELLI THE PRINCE	EX49/26	N
MACHINES, THE	EX50/22	V
MANCHASTER UNITED P.L.CHAMP.	EX30/28	R
MANCHESTER UNITED-THE DOUBLE	EX48/09	R
MANIAC MANSION	EX02/28	N
MANIAC MANSION	EX01/09	R
MANIC MINER	EX03/11	R
MANIC MINER	EX03/10	R
MARAUDER	EX12/07	R
MARBLE RESCUE	EX47/21	R
MARBLELOUS	EX47/21	R
MARCO POLO	EX50/106	R
MARIO TIME MACHINE	EX24/16	R
MARTIAN MEMORANDUM	EX19•/03	N
MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE	EX40/14	R
MASTER OF MAGIC	EX37/22	R
MASTER OF ORION	EX21/16	R
MAUPITI ISLAND	EX18/13	R
MAVLIN-VESMIRNY UNIK!	EX40/31	R
MAYHEM IN MONSTERLAND	EX22/24	R
MEGA-LO-MANIA	EX08/05	R
MEGARACE	EX28/14	R
MEGASTARFORCE REMIX	EX33/31	R
MECHANICUS	EX36/30	R
MECHWARRIOR 2	EX50/56	R
MENZOBERRANZAN	EX41/23	R
METAL	EX12/29	N
METAL MUTANT	EX18/12	R
MICRO MACHINES 2	EX49/12	R
MICROCOSM	EX26/10	R
MIGHT & MAGIC V	EX21/07	R
MIGHT & MAGIC V	EX22/31	N

V EXCALIBURU 1-50

přehled článků

MILLENIUM 2.2	EX01/14	R
MIRAGE THUNDER-DIF 2	EX21/14	R
MISE QUADAM	EX50/60	R
MISJA	EX12/29	N
MOONFALL	EX16/12	R
MOONSHINE RACER	EX29/16	R
MOONSTONE	EX13/11	R
MORPH	EX19/11	R
MORTAL KOMBAT	EX23/20	R
MORTAL KOMBAT II	EX42/30	N
MORTAL KOMBAT II	EX41/21	R
MR.NUTZ	EX42/26	R
MYST	EX30/24	R
MYST	EX32/34	N
MYSTIC TOWERS	EX34/29	R
NASCAR RACING	EX40/26	R
NBA LIVE 95	EX47/12	R
NETWORK RALLY	EX28/22	R
NEUROMANCER	EX04/12	R
NEUROMANCER	EX10/16	N
NHL HOCKEY	EX25/10	R
NHL HOCKEY 95	EX41/22	R
NICK FALDOS CHAMP. GOLF	EX43/23	R
NIGHTSHIFT	EX07/05	R
NISHIRAN	EX49/23	R
NO SECOND PRICE	EX17/11	R
NOBBY THE AARDVARK	EX24/30	N
NOSFERATU THE VAMPIRE	EX09/14	N
NOVA II	EX36/30	R
NOVASTORM	EX40/27	R
OBITUS	EX04/10	R
ONE MUST FALL 2097	EX44/29	N
ONE MUST FALL 2097	EX40/11	R
OPERATION G2	EX35/05	V
OPERATION STEALTH	EX02/20	N
OPERATION STEALTH	EX03/22	N
OPERATION WOLF	EX01/16	R
ORB	EX33/30	R
OREGON TRAIL	EX25/15	R
OSCAR	EX23/22	R
OUT RUN	EX06/15	R
OUTPOST	EX31/16	R
OVERKILL	EX26/24	R
OVERLORD	EX35/09	R
OVERLORD	EX44/24	R
OXYD MAGNUM	EX25/07	R
P.P.HAMMER	EX10/08	R
PACIFIC ISLANDS	EX13/12	R
PANZER GENERAL	EX39/31	R
PAPERBOY 2	EX30/23	R
PARADROID	EX08/09	N
PARSEC	EX26/29	R
PEABLE BEACH GOLF LINKS	EX49/24	R
PENTAGRAM	EX05/09	R
PEPPERS ADVENTURE IN TIME	EX32/32	N
PEPPERS ADVENTURES IN TIME	EX27/15	R
PERIHELION	EX30/33	N
PERIHELION-THE PROPHECY	EX28/30	N
PERIHELION/THE PROPHECY	EX26/12	R
PERSIAN GULF INFERNO	EX09/14	N
PERSONAL NIGHTMARE	EX18/20	N
PGA EUROPEAN TOUR	EX43/26	R
PICTURE PERFECT GOLF	EX49/13	R
PINBALL	EX03/13	R
PINBALL DREAMS	EX12/11	R
PINBALL DREAMS II	EX32/25	R
PINBALL FANTASIES	EX32/25	R
PINBALL FANTASIES DELUXE	EX43/12	R
PINBALL ILLUSIONS	EX50/90	R
PINBALL ILLUSIONS	EX42/06	R
PINBALL MAGIC	EX03/13	R
PINBALL MANIA	EX46/22	R
PINBALL OBSESSION	EX47/22	R
PINBALL SPECIAL EDITION DREAMS & FANTASY	EX48/22	R
PIPE MANIA	EX03/18	R
PIZZA TYCOON	EX45/19	R
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	EX13/23	N
PLOTTING	EX05/15	R
POLICE QUEST	EX01/12	R
POLICE QUEST 3	EX27/28	N
POLICE QUEST 3	EX26/34	N
POLICE QUEST 4	EX23/06	R
POLICE QUEST 4-OPEN SEASON	EX25/22	N
POLYMORF	EX33/10	R
POPULOUS	EX05/11	R
POPULOUS II	EX11/10	N
POPULOUS II	EX13/25	N
POPULOUS-PROMISED LANDS	EX05/11	R
POWER DRIVE	EX47/20	R
POWERMONGER	EX03/04	R
POWERMONGER	EX08/19	N
POWERMONGER	EX05/27	N
PREDATOR	EX07/10	R
PREHISTORIC II	EX35/28	R
PREMIER MANAGER 2	EX29/13	R
PREMIER MANAGER 3	EX38/15	R
PREMIERE	EX13/06	R
PRIMAL RAGE	EX50/62	R
PRIME MOVER	EX29/15	R
PRINCE OF PERSIA	EX18•/02	N
PRINCE OF PERSIA	EX05/07	R
PRINCE OF PERSIA II	EX18/08	R
PRISONER OF ICE	EX50/140	N
PRISONER OF ICE	EX50/70	R
PRIVATEER	EX21/15	R
PROJECT X	EX13/08	R
PROTOSTAR	EX26/25	R
PSYCHO PINBALL	EX45/11	R
PUSH IT	EX39/26	R
PUTT-PUTT GOES TO THE MOON	EX23/17	R
PYJAMARAMA	EX01/20	N
QUADRANT	EX32/14	R
QUANTUM GATE: NO 1 DREAMS HERE	EX30/08	R
QUARANTINE	EX39/11	R
QUARKY&QUAYSOO'S TURBO SCIENCE	EX26/14	R
QUEST FOR GLORY 4	EX23/04	R
QUEST FOR GLORY 4: SHADOWS OF D	EX25/24	N
R.B.I. BASEBALL	EX07/07	R
RAILROAD TYCOON	EX06/14	R
RAILROAD TYCOON	EX08/10	N
RALLY CHAMPIONSHIPS	EX44/21	R
RAMONOVO KOUZLO	EX41/28	R
RAMPART	EX14/07	R
RAPTOR-CALL OF THE SHADOWS	EX27/22	R
RAVENLOFT	EX27/04	R
RAVENLOFT	EX31/30	N
RAVENLOFT II - STONE PROPHET	EX45/13	R
REACH FOR THE SKIES	EX16/09	R
REALMS OF ARKANIA: STAR TRAIL	EX40/22	R
REBEL ASSAULT	EX24/04	R
RED BARON	EX06/10	R
RED HEAT	EX07/10	R
RETRIBUTION	EX40/34	N
RETRIBUTION	EX41/30	N
RETRIBUTION	EX40/08	R
RETURN OF THE PHANTOM	EX21/36	N
RETURN OF THE PHANTOM	EX19/07	R
RETURN TO EDEN	EX07/13	R
RETURN TO RINGWORLD	EX32/28	R
RETURN TO ZORK	EX20/20	N
REUNION	EX31/08	R
REX I,II	EX09/13	N
REX NEBULAR	EX16/13	R
RINGWORLD	EX17/28	N
RISE OF THE DRAGON	EX09/12	N
RISE OF THE ROBOTS	EX39/24	R
RISE OF THE TRIAD	EX41/24	R
RISE OF THE TRIAD	EX32/04	V
ROAD RASH	EX38/28	R
ROADKILL	EX41/15	R
ROBIN HOOD	EX11/28	N
ROBINSON'S REQUIEM	EX31/12	R
ROBINSON'S REQUIEM	EX42/28	R
ROBOCOP 3	EX11/06	R
ROGUE TROOPER	EX11/26	N
ROLLING RONNIE	EX35/29	R
ROME A.D. 92	EX15/28	N
ROME A.D. 92	EX15/06	R
RUFF'N'TUMBLE	EX44/14	R
RUNNING MAN	EX07/10	R
RYDER CUP	EX27/24	R
SABOTEUR	EX06/28	N
SABRE TEAM	EX17/11	R
SABRE TEAM	EX31/10	R
SAM & MAX	EX22/40	N
SAM & MAX - HIT THE ROAD	EX22/13	R
SCEPTRE OF BAGHDAD	EX32/27	R
SCUMM	EX12/07	R
SECOND SAMURAI	EX25/09	R
SECRET OF MONKEY ISLAND	EX12/25	N
SECRET OF MONKEY ISLAND	EX11/27	N
SECRET OF MONKEY ISLAND	EX07/05	R
SECRET OF MONKEY ISLAND II	EX12/26	N
SECRET OF MONKEY ISLAND II	EX12/05	R
SECRET OF MONKEY ISLAND II	EX12/05	R
SEEK & DESTROY	EX24/15	R
SENSIBLE GOLF	EX46/14	R
SENSIBLE SOCCER-INT.EDITION	EX34/27	R
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	EX42/21	R
SENTINEL	EX00/02	R
SETTLERS II, THE	EX50/26	V
SETTLERS, THE	EX42/32	N
SETTLERS, THE	EX23/18	R
SEVEN CITIES OF GOLD	EX27/13	R
SHADOW FIGHTER	EX43/14	R
SHADOW FIRE	EX07/09	R
SHADOW FIRE	EX07/31	N
SHADOW OF THE BEAST	EX02/16	R
SHADOW OF THE BEAST II	EX04/17	N
SHADOW OF THE BEAST III	EX14/15	N
SHADOW OF THE COMET	EX17/08	R
SHADOW OF THE EVIL	EX26/31	R
SHADOW PRESIDENT	EX27/23	R
SHADOWCASTER	EX22/30	N
SHADOWCASTER	EX22/06	R
SHADOWLANDS	EX11/08	R
SHADOWLANDS	EX18•/06	N
SHADOWORLDS	EX15/25	N
SHAG FU	EX42/13	R
SCHWARZE AUGE	EX18/11	R
SIERRA SOCCER	EX30/14	R
SILENT SERVICE II	EX06/11	R
SILLY PUTTY	EX14/06	R
SILVERBALL	EX26/16	R
SIM CITY	EX06/14	R
SIM CITY 2000	EX24/08	R
SIM FARM	EX21/19	R
SIM LIFE	EX20/07	R
SIMON THE SORCERER	EX37/38	R
SIMON THE SORCERER	EX29/28	N
SIMON THE SORCERER	EX21/10	R
SIR ERIC THE UNREADY	EX18•/11	N
SKIDMARKS	EX23/23	R
SKIDMARKS 2 = SUPER SKIDMARKS	EX45/14	R
SKOOL DAZE	EX21/41	N
SKOŘÁPY	EX48/23	R
SLEEPWALKER	EX16/14	R
SLIPSTREAM 5000	EX45/12	R
SMASH HIT	EX45/23	R
SNAKES	EX22/24	R
SOCCER KID	EX20/10	R
SOCCER SUPER STARS	EX48/13	R
SON OF CHUCK-ROCK II	EX18/06	R
SPACE CRUSADE	EX13/07	R
SPACE CRUSADE	EX16/15	R
SPACE HULK	EX22/11	R
SPACE HULK	EX19/10	V
SPACE QUEST	EX00/05	R
SPACE QUEST	EX01/21	N
SPACE QUEST 3	EX05/22	N
SPACE QUEST 3	EX09/06	R
SPACE QUEST 4	EX21/35	N
SPACE QUEST 5	EX17/29	N
SPACE RACE	EX21/18	R
SPACE SHUTTLE	EX16/10	R
SPACE SIMULATOR	EX36/16	R
SPACE WAR	EX29/23	R
SPACEWARD HO!	EX31/23	R
SPECIAL FORCES	EX13/13	R
SPEEDBALL II	EX06/23	N
SPEEDBALL II	EX07/05	R
SPELLBOUND	EX19•/14	N
SPELLJAMMER	EX33/29	R
SPELLJAMMER	EX32/15	R
SPHERICAL	EX17/06	R
SPIDER MAN	EX39/35	N
SPIDER MAN	EX39/21	R
SQUAREZ DELUXE	EX21/10	R
STAR CONTROL II	EX39/10	R
STAR CRUSADER	EX37/16	R
STAR WARS CHESS	EX27/11	R
STARBALL	EX42/16	R
STARDUST	EX23/13	R
STARLORD	EX31/25	R
STARQUAKE	EX02/14	R
STEEL EMPIRE	EX13/07	R
STINY NOCI	EX32/22	R
STONE AGE	EX16/13	R
STORM MASTER	EX13/10	R
STREET FIGHTER II	EX15/08	R
STRIKE COMMANDER	EX18/08	R
STRIKE SQUARD	EX29/24	R
STRIKES-N-SPARES	EX33/32	R
STRONGHOLD	EX19•/16	N
STUNT CAR RACER	EX06/12	R
STUNTS ISLAND	EX21/12	R
SUBWAR 2050	EX44/24	R
SUBWAR 2050	EX22/21	R
SUPER HANG-ON	EX09/08	R
SUPER LEAGUE MANAGER	EX46/24	R
SUPER STARDUST	EX39/22	R
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	EX45/19	R
SUPERCARS	EX01/04	R
SUPERCARS	EX07/28	N
SUPERCARS 2	EX07/14	R
SUPERFROG	EX47/19	R
SUPERFROG	EX18/05	R
SUPERHERO	EX38/16	R
SUPERMACY	EX03/24	N
SUPERNIBBLY	EX39/27	R
SUPERSKI PRO	EX43/27	R
SUSPICIOUS CARGO	EX12/09	R
SVETAK BOB	EX23/24	R
SVETAK BOB	EX24/21	N
SWITCHBLADE	EX16/25	N
SWITCHBLADE II	EX09/06	R
SWIV	EX09/07	R
SYNDICATE	EX43/20	R
SYNDICATE	EX19/12	R
SYNDICATE	EX23/29	N
SYNDICATE:AMERICAN REVOLT	EX36/14	R
SYSTEM SHOCK	EX36/12	R
T-RACER	EX47/14	R
TAJEMSTVÍ OSLÍHO OSTROVA	EX29/10	R
TAJEMSTVÍ OSLÍHO OSTROVA	EX32/29	N
TANK X STUFF	EX44/28	R
TARGHAN	EX15,24	N
TARZAN	EX12/23	N
TEAM SUZUKI	EX06/15	R
TERMINAL VELOCITY	EX46/10	R
TERMINATOR 2	EX22/29	R
TERMINATOR 2029	EX21/29	R
TEST DRIVE	EX06/12	R
TEST DRIVE II	EX06/12	R
TEST DRIVE III	EX06/12	R
TFX	EX24/11	R
TFX EF2000	EX50/20	V
THEME PARK	EX34/08	R
THEME PARK	EX47/14	R
THREE WEEKS IN PARADIES	EX03/28	N
THUNDER CATS	EX08/02	N
THUNDERBIRDS	EX13/19	N
TIE FIGHTER	EX33/08	R
TOMAHAWK	EX06/09	R
TOP GEAR 2	EX41/27	R
TOTAL RECALL	EX07/16	N
TOTAL RECALL	EX07/11	R
TOWER OF BABEL	EX02/10	R
TOWER OF SOULS	EX47/13	R
TOWER POWER	EX41/17	R
TOWERS	EX44/26	R
TOYOTA CELICA GT RALLY	EX06/13	R
TRANSPORT TYCOON	EX40/12	R
TRICK OR TREAT	EX44/27	R
TRODDLERS	EX30/29	R
TROLLS, THE	EX21/17	R
TRUDNAJA DOROGA	EX09/11	N
TUBULAR WORLDS	EX31/11	R
TURRICAN	EX05/14	R
TURRICAN 3	EX25/14	R
TURRICAN II	EX05/14	R
TUSKER	EX01/11	R
TUSKER	EX03/21	N
TWIN WORLD	EX01/07	R
UFO:ENEMY UNKNOWN	EX44/25	R
UFO:ENEMY UNKNOWN	EX38/12	R
UFO:ENEMY UNKNOWN	EX30/32	N
ULTIMA UNDERWORLD II	EX16/26	N
ULTIMA UNDERWORLD II	EX15/10	R
ULTIMA UNDERWORLD II	EX18•/12	N
ULTIMA UNDERWORLD II	EX17/17	N
ULTIMATE FOOTBALL	EX36/24	R
ULTIMATE PINBALL CHALLENGE	EX31/28	R
ULTIMATE SOCCER MANAGER	EX48/12	R
UNIVERSE	EX36/14	R
UNIVERSE	EX36/32	N
UNNATURAL SELECTION	EX24/14	R
UNREAL	EX10/07	R
US NAVY FIGHTERS (AIR COMBAT S.)	EX41/12	R
USAGI YOJIMBO	EX13/14	R
USS TICONDEROGA	EX46/12	R
VAL D'ISERE SKIING AND SNOWB.	EX43/21	R
VALHALLA AND LORD OF INFINITY	EX31/21	R
VALHALLA BEFORE THE WAR	EX39/07	V
VEIL OF DARKNESS	EX16/16	R
VEIL OF DARKNESS	EX17/23	N
VENDETA	EX36/31	N
VICTORY GOAL	EX47/23	R
VIROCOP	EX50/66	R
VIRTUA FIGHTER	EX46/25	R
VIRTUA CHESS	EX49/19	R
VIRTUAL POOL	EX46/11	R
VIRTUOSO	EX42/11	R
VOYAGES OF DISCOVERY	EX47/20	R
WACKY WHEELS	EX40/25	R
WALKER	EX19/20	R
WALKERZ	EX42/25	V
WAR IN MIDDLE EARTH	EX07/12	R
WAR IN MIDDLE EARTH	EX07/28	N
WAR IN THE GULF	EX19/21	R
WARCRAFT II TIDES OF DARKNESS	EX50/24	V
WARCRAFT: ORCS AND HUMANS	EX39/08	R
WARGAME CONSTR.SET II: TANKS!	EX37/32	R
WARLORDS	EX08/07	R
WAXWORKS	EX15/17	N
WAY OF EXPLODING FIST	EX03/15	R
WEEN	EX19/14	R
WEREWOLF VS. COMANCHE 2.0	EX50/38	PD
WEST ADVENTURE ARCADE	EX33/30	R
WHERE IN THE WORLD IS CARMEN S	EX25/08	R
WHIZZ	EX48/19	R
WHO KILLED SAM RUPERT?	EX38/13	R
WHO SHOT JOHNY ROCK?	EX30/31	R
WILD BLUE YONDER	EX38/07	R
WILLY BEAMISH	EX21/40	N
WING COMMANDER II	EX16/08	R
WING COMMANDER III	EX41/10	R
WING COMMANDER IV	EX50/28	V
WINGS	EX03/06	R
WINTER GAMES	EX02/08	R
WINTER OLYMPICS-LILLEHAMMER 94	EX25/07	R
WIZARD	EX29/25	R
WIZARDRY 7	EX21/38	N
WIZARDRY VII	EX24/25	N
WIZARDRY VII	EX23/39	N
WIZARDRY VII	EX15/13	R
WOLF	EX42/15	R
WOLF PACK	EX28/22	R
WOLFENSTEIN 3D	EX31/29	R
WOLFCHILD	EX11/07	R
WOODRUFF	EX50/50	R
WORLDS OF LEGEND	EX19/23	R
WORM IN PARADISE	EX07/13	R
WORMS	EX50/40	PD
WRATH OF THE DEMON	EX10/08	R
WRATH OF THE GODS	EX38/11	R
X-COM:TERROR FROM THE DEEP	EX44/11	R
X-WING	EX18/10	R
XENOMORPH	EX05/24	N
XENOMORPH	EX04/08	R
XENON II - THE MEGABLAST	EX02/15	R
YIE AR KUNG-FU	EX05/32	N
YO!JOE!	EX20/11	R
YOLKFOLK DIZZY	EX20/26	N
Z	EX50/29	VP
ZAK MC KRACKEN	EX09/08	R
ZEEWOLF	EX40/15	R
ZEPPELIN	EX39/15	R
ZOMBIE	EX13/24	N
ZOOL 2	EX23/21	R

Společnost Local Infinity Computers s.r.o., grafické studio společnosti Local Infinity s.r.o. a redakce časopisu AMIGA INSIDER se **omlouvají všem čtenářům**, že do dnešního dne stále ještě neobdrželi druhé číslo shora uvedeného časopisu, a zároveň všem těm, kteří přišli na ohlášenou výstavu Home Computers 1995, která se neuskutečnila. Tyto nepříjemné situace nastaly ze dvou důvodů:

1. V měsíci září a následně i v říjnu byly prostory společnosti **opakovaně a rozsáhle** vykradeny, přičemž **předmětem zájmu** pachatelů se staly veškeré písemnosti společnosti Local Infinity Computers s.r.o. a vše, co souvisí s prodejem počítačů **AMIGA**, vydáváním časopisu **AMIGA INSIDER** a činností společnosti samotné. Jednalo se především o smlouvy, objednávky, databáze zákazníků, dodavatelů, předplatitelů a držitelů INSIDER ACCESS CARD. Dále jsme přišli o **veškeré podklady**, které měly sloužit k vydání druhého a třetího čísla časopisu AMIGA INSIDER, navíc z grafického studia zmizela **nemalá část** výpočetní techniky.

2. Tyto události způsobily mimo **ekonomické ztráty**, která samozřejmě **nehraje tak velkou roli**, ztrátu naprosto **všech** dat, která jsme velice pracně ve spolupráci s Českou poštou a Kreditní bankou sestavovali do původní podoby. Co to vše má za **následek?** Především **podstatné zdržení** chodu redakce, ale i připravovaných akcí (BBS, klub, výstava atd..). Dále nemáme kompletní databázi předplatitelů a držitelů INSIDER ACCESS CARD (jedná se zhruba o 1/3 databáze držitelů INSIDER ACCESS CARD, t.j. o karty do čísla 376 včetně a předplatitelů, kteří si předplatili časopis do konce září). **Prosíme** proto **všechny** naše zákazníky, kterých se shora uvedené údaje bezprostředně týkají, aby byli tak laskavi a **kontaktovali** nás na našich telefonních číslech za účelem **doplnění** chybějících údajů.

Záměr zlodějů se zdá býti jednoznačný: jako by měl kdosi **eminentní zájem** na tom, abychom **nemohli** uskutečňovat naše obchodní záměry, a snaží se proto všemi dostupnými prostředky **oslabit** naši společnost natolik, aby **nemohla dostát** svým závazkům vůči zákazníkům, a tím nás v jejich očích zdiskreditovat.

Za společnost Local Infinity Computers s.r.o. Vám **slibujeme**, že všem svým závazkům **dostojíme** a v případě, že Policie ČR celou záležitost objasní, samozřejmě pachatele zveřejníme.

Doufáme, že jste naši situaci pochopili a že věškeré problémy a zdržení omluvíte. Všem těm, kteří nám i přes tyto skutečnosti zůstali a zůstanou příznivě nakloněni, můžeme slíbit, že **nákup s INSIDER ACCESS CARD bude** v naší prodejně v Praze a v nedaleké budoucnosti i na Slovensku tím **nejvýhodnějším**, jaký si můžete představit ...

BRAVE® COMPUTERS

4 MB RAM, 256 kB cache, VGA 1 MB PCI (VL BUS), FD 3.5", HD 635 MB, myš
MINI TOWER, CS/US klávesnice, 14" barevný monitor s MPR II - Non Interlace

486 DX2 - 80 MHz / VL BUS	*25.100,-*
486 DX4 - 100 MHz / PCI	*27.350,-*
PENTIUM - 75 MHz / PCI 8 MB RAM	*35.350,-*
PENTIUM - 100 MHz / PCI 8 MB RAM	*39.650,-*
PENTIUM - 133 MHz / PCI 8 MB RAM	*47.350,-*

GWC Golden World Club

Pro členy GWC u firmy ProCA 5% sleva.

15" monitor MPR II - Non Int.	*+ 3.950,-*	CD-ROM Mitsumi FX400	*+ 4.500,-*
17" monitor MPR II - Non Int.	*+ 10.750,-*	zvuková karta 16-bit	*+ 1.590,-*
HD 850 MB	*+ 700,-*	MS-DOS 6.22 + Win. w.f.w.3.11 CZ	*+ 2.350,-*
HD 1,1 GB	*+ 1.950,-*	Windows 95	+ 2.990,-

JSME PŘIPRAVENI PRO VÁS SESTAVIT LIBOVOLNOU KONFIGURACI PC DLE VAŠICH POŽADAVKŮ.
NABÍZÍME VÝHODNÝ LEASING. VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH.

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

PRAHA: ProCA s.r.o., Na Vinobraní 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10
PRAHA: ProCA - shop, Skořepka 1057 / 6, Tel/Fax: 02/24 21 95 81 **PRAHA:** Alpako s.r.o., Milánská 410, Tel: 02/78 69 183, 78 69 867
BRNO: ProCA s.r.o., Elektrodům, Jánská ul., Tel: 05/422 104 87 **BRNO:** PROŠEK elektrosystémy, Ponávka 2, Tel: 05/57 19 96, Fax: 05/45 21 23 02
BRNO: TAICO s.r.o, Hybešova 42, Tel: 05/43 32 12 68, Fax: 05/43 21 12 34 **BŘECLAV:** ProCA s.r.o., Husova 3, Tel / Fax : 0627/24 110
DĚČÍN: DeCe Computers s.r.o., Žerotínova 378, Tel / Fax : 0412/221 13, 266 41 **HRADEC KRÁLOVÉ:** 2EL s.r.o., Riegrovo nám. 1493, Tel / Fax : 049/30 680
KARLOVY VARY: KANCELÁŘSKÉ SYSTÉMY a.s., Sokolovská 77, Tel: 017/49 611, Fax: 017/49 613 **KUTNÁ HORA:** BITEST, Štefánikova 8, Tel / Fax : 0327/48 37
LITOMĚŘICE: SNELL s.r.o., Mlékojedská 15, Tel / Fax : 0416/61 70 **LOUNY:** ProCA s.r.o., Mírové Náměstí 129, Tel / Fax : 0395/39 08
MLADÁ BOLESLAV: ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax : 0326/270 87 **OSTRAVA:** Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax : 069/61 16 124
OSTRAVA: ProCA s.r.o., Valchařská 15, Tel: 069/23 27 25, Fax: 069/611 51 21 **PÍSEK:** KS-EFEKT, Národní Svobody 26, Tel: 0362/2191, Fax: 0362/4037
PŘEROV: TILL CONSULT, Čechova 29, Tel: 0641/201 915-7, Fax: 0641/201 918 **TEPLICE:** CBS s.r.o., Dubská 2404, Tel / Fax : 0417/455 65, Tel: 0417/293 93
TURNOV: 2EL s.r.o., Bezručova 788, Tel / Fax : 0436/218 89 **ZÁBŘEH:** ProCA s.r.o., 28. Října 2, Tel: 0648/88 127
ZLÍN: TILL CONSULT, Tř. Tomáše Bati 299, Tel: 067/601 229, Fax: 067/617 54

NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJCŮM